



---

**Universidad de Valladolid**

**CURSO 2019-2020**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Grado en Periodismo**

**Ragnarök: Revista especializada en  
videojuegos**

**Víctor Valdivieso Pérez**

**Tutor: Salvador Gómez García**

**Departamento: Historia Moderna, Contemporánea y de  
América, Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad**

**Convocatoria: diciembre 2019**

# ÍNDICE

1. Introducción .....	6
1.1. Justificación .....	6
1.2. Objetivos.....	7
1.3. Marco teórico.....	7
1.3.1. El ciberperiodismo.....	8
1.3.2. Revistas digitales .....	10
1.4. Plan de trabajo .....	13
1.4.1. Calendario de tareas.....	13
1.4.2. Características de la publicación .....	16
1.4.3. Contenidos de la revista.....	16
1.4.4. Elección del nombre y logotipos .....	19
1.4.5. Herramientas utilizadas .....	21
1.4.6. Conocimientos técnicos.....	23
1.4.7. Previsión de gastos e ingresos .....	23
1.4.8. Análisis DAFO .....	25
2. Contexto .....	27
3. Conclusiones .....	28
4. Bibliografía.....	31

**Título:** Ragnarök: Revista especializada en videojuegos

**Autor:** Víctor Valdivieso Pérez

**Resumen:** El sector del videojuego es uno de los que más crece en España. Según AEVI, En 2018 aumentó un 12,6% facturando 1.530 millones de euros. Esto hace que cada vez más medios de comunicación especializados informen sobre estos, mediante páginas web o en menor medida revistas impresas. Por ello nace *Ragnarök*, una revista digital pionera en el mercado español, emulando a distintas publicaciones de otros países. Su formato de PDF interactivo hace que conserve el diseño impreso de los medios tradicionales y añada elementos de ciberperiodismo como el hipertexto.

Con un contenido de 40 páginas, se podrá leer análisis de videojuegos sobre 2019, como Metro Exodus y un análisis completo de Red Dead Redemption II. Además, también datos sobre los videojuegos vendidos en el 2018, la situación de estos con otros países y la comparación de las consolas más vendidas de ese año y su situación, este último contenido no se analiza con detenimiento en las revistas del sector.

Asimismo, se añade un reportaje de la historia y la evolución de una compañía histórica como es Rockstar Games y se analizan las claves del éxito de esta empresa y el contenido de sus videojuegos. Se hace una revisión de las acciones de las compañías de videojuegos en el 2018 y se califica la actuación de estas. Se analiza un vídeo de Cyberpunk 2077 y se añaden las claves de un videojuego que todavía no ha sido lanzado al mercado. Además de crear un orden sobre diez juegos de este último año dando una opinión con argumentos sobre esto.

**Palabras clave:** publicación digital, videojuegos, ciberperiodismo, revista especializada, información especializada.

**Title:** Ragnarök: Magazine specialized in video games

**Author:** Víctor Valdivieso Pérez

**Abstract:** The videogame sector is one of the fastest growing in Spain. In 2018, it increased 12.6%, billing 1,530 million euros. This causes more and more specialized media to report on these, through web pages or to a lesser extent printed magazines. That is why Ragnarök was born, a pioneer digital magazine in the Spanish market, emulating different publications from other countries. Its interactive PDF format keeps the print design of traditional media and adds elements of cyber journalism such as hypertext.

With a content of 40 pages, you can read videogame analysis about 2019, such as Metro Exodus and a complete analysis of Red Dead Redemption II. In addition, also data on video games sold in 2018, the situation of these with other countries and the comparison of the best-selling consoles of that year and their situation, the latter content is not analyzed in detail in the magazines of the sector.

Likewise, a report on the history and evolution of a historical company such as Rockstar Games is added and the keys to the success of this company and the content of its videogames are analyzed. A review of the actions of video game companies in 2018 is made and their performance is rated. A video of Cyberpunk 2077 is analyzed and the keys of a video game that have not yet been released to the market are added. In addition to creating an order on ten games this past year giving an opinion with arguments about this.

**Keywords:** digital media, video games, cyber journalism, specialized magazine, specialized media.

# 1. Introducción

## 1.1. Justificación

Uno de los objetivos principales de este Trabajo de Fin de Grado fue el sistema poco explorado que se ha utilizado en esta revista. La temática de videojuegos está explotada en internet en medios especializados como *3Djuegos*, *Vandal*, *Meristation*, *Areajugones* y un amplio etcétera. También existen medios tradicionales (con ediciones impresas y online) dedicados al sector de los videojuegos como *HobbyConsolas*, *Playmanía* o *Micromanía* entre otros. Pero no es habitual el formato de PDF interactivo en ninguna de estas compañías. En otros países este formato lo están implementando revistas de nueva creación como, por ejemplo, *PlayZine* en Serbia.

Se estima que, por tanto, es una gran oportunidad de implementar un producto pionero en el mercado editorial español que no está siendo explotado por ninguna compañía del sector y que permitiría generar aficionados e incluso nuevos patrocinadores que quieran vender su imagen y, de esta forma, la revista podría tener nuevos métodos de financiación. Es ahí donde nace *Ragnarök*. Una revista interactiva digital en PDF, un formato mixto.

El contexto de esta publicación parte de los datos de la Oficina de Justificación de la Difusión (OJD), la caída de lectores en el periódico impreso cae cada año. Según datos de 2018 todos los periódicos impresos cayeron con respecto a los datos de 2017 un 11,2% perdiendo 91.161 ejemplares vendidos. Este problema editorial no mejora en el sector de los videojuegos. *Axel Springer*, editora de *Hobbyconsolas* obtuvo en 2016 pérdidas por valor de los 250.000 euros, según *El Confidencial* y en 2018 cerró *Nintendo Acción* que estaba activa desde 1992. Por ello, se descartó realizar una revista impresa y realizar una revista digital en formato PDF. El nombre que se ha elegido para la publicación responde a esa realidad: *Ragnarök* -en la mitología nórdica- es la batalla del fin del mundo. Una circunstancia a la que se quiere hacer un símil con el fin del papel.

Además, la realización de este proyecto daba la oportunidad de embarcar en el sector de los videojuegos y experimentar con programas no usados hasta el momento. Realizar maquetaciones de páginas, redacción periodística que permita adquirir

experiencia para el futuro profesional. El sitio donde se alojará la revista es en el servicio de visualización en línea *Issuu* con un tráfico de 100 millones de visitantes únicos al mes.

Para finalizar la justificación del tema elegido es importante destacar el público al que va dirigido esta publicación. Principalmente el sector al que va dirigido es a un público joven (15-20 años) y adulto joven (20-40 años) que le gusten los videojuegos y se haya alejado del formato impreso.

## 1.2. Objetivos

Después de explicarse las razones por las cuales se ha decidido realizar una revista digital en el ámbito de los videojuegos, corresponde asumir unos objetivos concretos y realistas para llevar a cabo correctamente el trabajo.

1. Realizar la revista de videojuegos *Ragnarök* y subirla al servicio en línea *Issuu* para que los lectores puedan visualizarla desde todos los dispositivos digitales. Tanto en PC como en smartphones o tablets.
2. Crear contenido a la revista con dos análisis de videojuegos, datos sobre estos y un reportaje especial. En definitiva, poner de manifiesto los conocimientos obtenidos durante los cuatro años del grado en periodismo aplicado a un área de especialización muy concreta.
3. Aprender a informar sobre los videojuegos, además de investigar a fondo una compañía histórica en el desarrollo de videojuegos.
4. Llegar a una extensión de una revista asentada en el sector: en torno a 50 páginas.
5. Aprender a utilizar las herramientas necesarias para la realización de la revista con un aspecto profesional, como son *Adobe InDesign*, *Adobe Illustrator* y el gestor de la plataforma *Issuu*.
6. Concretar un plan económico (de ingresos y gastos) para identificar las vías por las que la revista podría ser viable en un futuro.

## 1.3. Marco teórico

El marco teórico de este trabajo sólo pretende esbozar algunas pinceladas sobre el contexto de creación del proyecto profesional que se ha desarrollado en este Trabajo Fin de Grado.

### 1.3.1. El ciberperiodismo

En referencia a este término, en sus primeros años obtiene unos conceptos muy dispares con líneas de investigación diferentes y llegan a resultar confusos, según explican Iglesias y Fernández (2011):

En paralelo e íntimamente ligados a la evolución del término ciberperiodismo han ido los de periódico electrónico, diario digital, etc. hasta llegar a los de cibermedios, ciberdiario y ciberperiódico. Así, los medios en la Red han recibido muchas denominaciones diferentes a lo largo de su corta historia: periódico electrónico (Armañazas, Díaz-Noci y Meso, 1996), informativo electrónico multimedia interactivo (Díaz-Noci, 1997), servicio informativo online (Pérez Luque y Perea, 1997), prensa online (Cabrera, 2000), diario digital (Canga et al., 2000), periódico (De Pablos, 2001), medios interactivos (Alonso y Martínez, 2003), lugar web de noticias, diario online, lugar de noticias online, y el que proviene de ciberperiodismo, y ya aceptado mayoritariamente, cibermedio y ciberperiódico (Díaz-Noci y Salaverría, 2003). (Iglesias y Fernández, 2011:440)

Salaverría (2005) define el ciberperiodismo como “la especialidad periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos” (p.21) y lo coloca como un nuevo concepto dentro del periodismo porque, según él, modifica los tres fundamentos del periodismo según su definición: La investigación, la producción y la difusión de contenidos.

El concepto de ciberperiodista es mencionado por Pilar Sánchez, Eva Campos y Salomé Berrocal (2015) en su artículo *Las funciones inalterables del periodista ante los perfiles multimedia emergentes* publicado en *Revista*

*Latina de Comunicación Social*. Estas reproducen la definición de Santiago Tejedor como “un profesional que conoce la estructura informativa propia de los cibermedios domina las rutinas productivas que le capacitan para producir con garantías información en tiempo real, presenta una versatilidad en cuanto a formación que le permite asumir diferentes roles en el desempeño de una tarea periodística, sabe hacer uso de la Red como fuente de información” (2015:192).

Meso (2006) en su investigación *Introducción al ciberperiodismo. Breve acercamiento al estudio del periodismo en Internet*, expone que el ciberperiodismo ha adquirido tres características propias que han terminado con el término de medio de comunicación de masas. Según él, “el receptor tiene plena potestad para tomar decisiones, y configurar, dentro de unos límites amplios, su propio mensaje, así como para dialogar, de una forma u otra, con el emisor” (p.43). Meso define la *hipertextualidad*, la *multimedialidad* y la *interactividad*.

- Hipertextualidad: “es una manera de presentar la información en la cual texto, sonido, imágenes y acciones están enlazadas entre sí de forma que se pueda pasar de una a otra en el orden que se desee” (p. 33).
- Multimedialidad: “designa un conjunto de informaciones representadas en múltiples materias expresivas -texto, sonido e imagen estática o en movimiento- y codificados digitalmente” (p.38)
- Interactividad: “es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación ‘asincrónico’” (p. 42).

Pero no solo Meso define estos tres conceptos, Navarro (2009) en *Tres lustros del periodismo digital: interactividad e hipertextualidad* define a la hipertextualidad como “el enlace del medio con los procesos mentales y el perfil del usuario. Los niveles de lectura permiten al consumidor de la información la posibilidad de seleccionar en qué momento y en qué tiempo hacer la consulta a la información periodística. El elemento hipermedia da al contenido una reconfiguración de texto, vídeo y audio” (p. 37).

La multimedialidad como “la integración, en una misma unidad discursiva, de información de varios tipos: texto, imágenes (fijas o en movimiento), sonidos e, incluso, bases de datos o programas ejecutables” (p. 38).

Por último, define la interactividad como “una característica básica de Internet como medio de comunicación. Se interactúa entre fuente de información y redacción, entre redacción y lectores o los mismos lectores entre sí” (p. 37).

### 1.3.2. Revistas digitales

Son múltiples los casos de revistas impresas que, además de publicar su edición en soporte físico, suben su contenido a Internet para venderlo a sus clientes mediante suscripciones anuales o simplemente por números, funcionando como un quiosco virtual. Por ejemplo, el caso de la editora *Axel Springel* de revistas sobre videojuegos como *HobbyConsolas*, *PlayManía* o *Retrogamer* tiene también una página web creada en el 2012 dedicada a la venta en formato digital de estas revistas. Aunque no solo estas, sino todas las que edita como, por ejemplo, *Autobild*, *Computer Hoy* o *TopGear*.

Por otro lado, Suárez (2008) comenta sobre la composición en el diseño periodístico, según él “es preciso conocer cómo éstos -los elementos visuales- se estructuran y combinan a partir de la intencionalidad expresiva del emisor” (p. 112).

Martín y Merlo (2003), en su artículo de *Las revistas electrónicas: características, fuentes de información y medios de acceso*, plantean unas diferencias entre las revistas que publican en formato papel y las que publican en formato electrónico.

Las revistas electrónicas son también revistas en su sentido tradicional, entendiendo por estas últimas las publicaciones de aparición periódica, con secciones previamente establecidas. Pero las revistas electrónicas, por su condición de documentos digitales, no deben ser identificadas plenamente con las publicaciones periódicas ordinarias, que emplean el papel como soporte. Aunque los contenidos de ambos tipos de revistas son los mismos, los formatos empleados y los medios de difusión son diferentes. (...)

Para que una revista electrónica sea considerada como tal debe cumplir un requisito fundamental: que todo su contenido esté en un formato electrónico. (...) Por tanto, hay que diferenciar entre información electrónica sobre revistas, revistas electrónicas propiamente dichas y servicios de acceso a las revistas electrónicas. (Martín y Merlo, 2003:156-157)

A raíz de lo anteriormente mencionado, Martín y Merlo (2003) destacan unos aspectos que definen a las revistas electrónicas:

- Facilidad de acceso. Las revistas electrónicas pueden ser consultadas independientemente del lugar en el que se esté y de la hora a la que se quiera acceder a ellas. (...) De igual forma, la consulta a una revista no está limitada a un solo usuario, ya que varias personas pueden leer el mismo artículo de forma simultánea. (p. 157)
- Ventajas en el almacenamiento. Con las revistas electrónicas no existen los problemas de depósito de las hemerotecas tradicionales, ya que las consultas se realizarán a los servidores de los editores o de los proveedores de las suscripciones. (p. 157)
- Actualización inmediata. La característica principal de las publicaciones en serie es que periódicamente aportan nuevos contenidos. Esta circunstancia se cumple en las revistas electrónicas y se mejora, ya que el usuario podrá disponer de la información nada más que esta se publique, incluso antes. (...) La rapidez con la que las revistas electrónicas se actualizan dinamiza la investigación, ya que los resultados de la misma se difunden en el momento. (p. 158)
- Ampliación de la difusión. Una revista electrónica editada en cualquier parte del mundo podrá ser consultada por todos los usuarios de Internet, lo que se traduce en un mayor número de lectores. (p. 158)
- Abaratamiento de los costes. La edición electrónica es mucho más barata que la que se realiza en papel, ya que las infraestructuras y las materias primas son de un valor económico

inferior, aparte de que se prescinde de una gran parte de los intermediarios que encarecen cualquier producto. (p. 158)

- Diversidad de formatos. El lector interesado en un artículo podrá acceder a él mediante un navegador y leer el documento en pantalla o bien guardar el documento en el formato deseado o imprimirlo para su posterior lectura y anotado. Además, la posibilidad de emplear las tecnologías hipertexto e hipermedia contribuyen a un enriquecimiento de los documentos, que no se limitan a aportar textos. (p. 158)
- Posibilidades de la consulta. La recuperación en las revistas electrónicas es muy sencilla, ya que todas poseen un motor de búsqueda, al tiempo que permiten la consulta por números publicados. (p. 158)
- Independencia de los documentos. En la actualidad no es necesario estar suscrito a una publicación electrónica para poder consultar sus contenidos, ya que existen múltiples servicios que permiten la compra de artículos sueltos. (p. 158)
- Multiplicidad de recursos informativos. Los contenidos de las revistas electrónicas son vaciados en un gran número de fuentes de información, sobre todo bases de datos bibliográficas, que habitualmente dan acceso directo a los artículos incluidos en las mismas. Estas fuentes permiten la consulta de sumarios y permiten las consultas retrospectivas. (p. 158)
- Servicios de difusión. Los editores de las revistas electrónicas posibilitan suscribirse a sus servicios de alerta, a través de los cuales los usuarios podrán conocer cuándo se ha actualizado una determinada revista. (p. 158)
- Simplificación de los procesos técnicos. Las bibliotecas, principales intermediarios entre los editores/vendedores de las revistas y los usuarios, no necesitan llevar un control periódico de los números recibidos, ya que el proceso técnico se actualizará de forma automática. (p. 159)
- Fomento de la cooperación. Las revistas electrónicas suelen acompañar cada artículo con la dirección electrónica del autor,

con lo cual el intercambio de impresiones entre los responsables de un texto y sus lectores pueden hacerse de forma muy sencilla. (p.159)

Para terminar, Albornoz (2006:55) hace una breve aclaración al formato más utilizado para estas publicaciones digitales: el Portable Document File, denominado por la mayoría de la gente como PDF. Esta plataforma, según él, “permite visionar en la pantalla del ordenador personal una versión electrónica que respeta el diseño y la maquetación del periódico papel”

## **1.4. Plan de trabajo**

### **1.4.1. Calendario de tareas**

Para crear la revista digital desde cero se necesita tiempo para elaborar los contenidos de esta. Para ello se elaboró un calendario de tareas que permitiese la organización óptima de los trabajos que se van a realizar en la publicación.

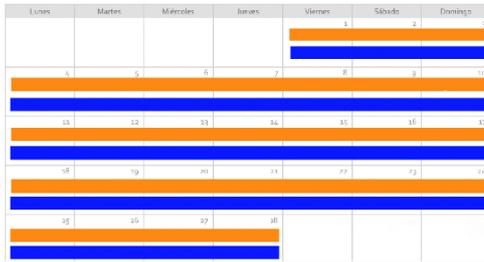
- Revisión Bibliográfica y Preproducción (En naranja y azul, respectivamente, del 1 de febrero al 28 de febrero): Esta etapa comprende desde la revisión de otras publicaciones en papel, la observación del diseño, hasta la elaboración de bocetos de *Ragnarök*. En esta etapa también se puso a manejar las herramientas que no se

conocía, como *Adobe Indesign* como *Adobe Illustrator*. Con ello se asegura que la publicación va a tener un diseño profesional.

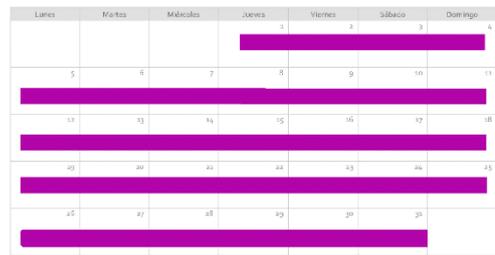
- Elaboración de la revista digital (En color morado, del 1 de marzo al 23 de junio): Esta es la etapa final del trabajo. Aquí se empezó a diseñar las diferentes partes que tendría la revista y después llenarlas de contenido. Casi cuatro meses de trabajo con el objetivo de completar la publicación digital.
- Revisión de la revista (en verde, del 28 de octubre al 3 de noviembre): Tras no poder presentar el trabajo en las convocatorias de junio y julio, la última semana de octubre y las primeras de noviembre fueron para mejorar el texto, revisar si había alguna errata y revisar, también, el diseño por si había algún fallo imprevisto.

# Gráfico 1. Calendario de tareas.

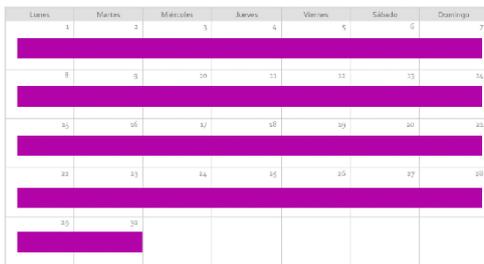
Febrero 2019



Marzo 2019



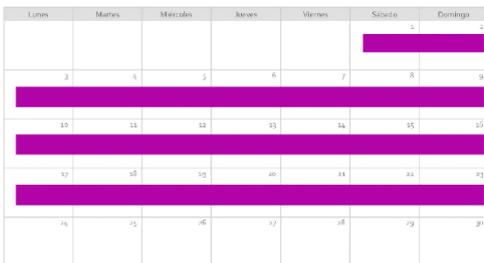
Abril 2019



Mayo 2019



Junio 2019



Octubre 2019



Noviembre 2019



Fuente: elaboración propia

### 1.4.2. Características de la publicación

Antes de empezar a trabajar tanto en el diseño como en los contenidos de la revista digital, se debe marcar de forma clara las características que va a tener dicha publicación. En este aspecto, se deben comentar de varios conceptos que van a concebir la estructura de la revista. Los principales son los siguientes:

- **Formato:** La publicación tendrá un formato PDF dinámico. Eso quiere decir que se respeta el diseño de las revistas impresas además de introducir elementos de hipertexto propios del ciberperiodismo. El documento estará alojado en la plataforma de visualización *Issuu*.
- **Tamaño:** Las dimensiones de la publicación serán de 21,6 cm x 27,9 cm o lo que es lo mismo, el llamado formato carta. Se decidió este formato porque era el que predominaba en las revistas impresas del sector. También, al ser más pequeño que el formato A4, se ahorra en costes de papel si por algún casual el lector decide imprimir la publicación.
- **Número de páginas:** La revista contiene 40 páginas, de las cuales siete están dedicadas a la publicidad de donde se obtendrían los ingresos y 33 al contenido propiamente dicho de la publicación.

### 1.4.3. Contenidos de la revista

Tras haber relatado las características principales de la publicación, toca explicar los contenidos que llevará el documento. La revista da prioridad a la imagen sobre el texto por ser una publicación especializada en videojuegos. Al principio no se tenía claro que debería llevar, pero si unas pequeñas pautas. *Ragnarök* debería llevar análisis de videojuegos, a poder ser actuales, y un reportaje. Tras avanzar el tiempo y, en el proceso de preproducción mencionado en puntos anteriores, se decidió aumentar el contenido. Un análisis a fondo del videojuego del 2018, un artículo de opinión analizando el actual sector de los videojuegos, una sección donde fueran protagonistas los datos de los videojuegos, abandonados por las principales revistas del sector, entre otros.

- Reportaje:
  - Sagas Olvidadas: En este reportaje fue la última sección que se diseñó. Tiene un diseño limpio con un fondo verde y se relatan, como su propio nombre indica, las sagas olvidadas por las compañías de videojuegos. Se añaden imágenes de los títulos para dar una noción al lector. Como hay una gran cantidad, se seleccionaron doce teniendo en cuenta el tiempo y la duración de estas.
  - Historia de: *Rockstar Games*. En este reportaje se relata la historia de una importante desarrolladora de videojuegos. En este caso la revista optó por *Rockstar Games* ya que cumplió en 2018 sus veinte aniversarios. En ella, se da las claves del éxito y se relatan los videojuegos que han realizado.
- Artículos de opinión:

Las revistas de videojuegos usan mucho el género opinativo. Un análisis de videojuegos no deja de ser una opinión del redactor sobre una obra. Poner en orden unos videojuegos del mismo género, aunque el redactor argumente razonadamente, no deja de ser una opinión. Por ello esta sección será la más abundante de toda la revista.

- **Opinión del director:** La primera página después del índice es un espacio dedicado al sector en el 2018. En la parte izquierda, se añade una especie de valoración a las acciones de las compañías durante ese año. A las buenas acciones, según la redacción de *Ragnarök* se las “premia” con un subtítulo de “Suben” en verde. Mientras a las acciones que han creado controversia en el sector se las “castiga” con un subtítulo de “Bajan” y en rojo. En la parte derecha es un artículo de opinión donde el director de la publicación, Víctor Valdivieso, da una explicación de cómo él ve el sector de los videojuegos actualmente. Trata de ser un artículo crítico con el sector.

- A fondo: *Red Dead Redemption II*. Es un análisis exhaustivo del videojuego del año, según la redacción de *Ragnarök*. En esta sección se analiza los elementos claves del videojuego además de tener un diseño mayor trabajado, esto da importancia al artículo. Al tener un grado de mayor importancia en la revista, tienen un mayor espacio y texto. El texto contiene sumarios para destacar lo importante de cada párrafo y así no cansar al lector, ya que como se ha dicho, la imagen predomina sobre el escrito. Al final de la sección, se da la opinión del videojuego y se le pone nota diciendo lo bueno y lo malo de la obra.
- Análisis de videojuegos: En esta sección se da pie a, como la sección bien indica, al análisis de los videojuegos que han salido durante la realización de la revista. Los videojuegos que se examinan son tres: *Metro: Exodus*, *Far Cry: New Dawn* y *Uncharted 4*. Estos tres juegos, dos de ellos son denominados actuales. El *Metro: Exodus* se lanzó al mercado el 15 de febrero de 2019 y el *Far Cry: New Dawn*, el 14 de febrero del mismo año. Esta sección fue la primera que se diseñó y se dio forma debido a que se consideraba el pilar fundamental de la publicación. Contiene una ficha técnica del videojuego, el texto argumentando la opinión del redactor, una sección donde se detallan puntos positivos y negativos de la obra y una valoración del videojuego con una nota. La valoración se estima desde cero a cien, siendo cero un muy mal videojuego y cien un juego imprescindible.
- *Top 10* recomendados de 2018: Es una sección donde la redacción de *Ragnarök* pone en orden unos videojuegos salidos al mercado en el año anterior según su género. El texto da argumentos por el cual la redacción ha considerado la posición en la que se sitúa la obra.
- *Ragnaretro: Crash Team Racing*: Es una sección donde dan cabida a los videojuegos considerados *retro*. Se eligió *Crash*

*Team Racing* aprovechando que una compañía iba a lanzar al mercado una versión de este juego actualizada a nuestro tiempo. En ella, se realiza un análisis de lo que fue *Crash Team Racing*. No se considera dentro de la sección análisis de videojuegos porque no es actual y además no se pone una calificación.

- Lo que está por llegar: *Cyberpunk 2077*. En esta sección se trata un videojuego importante en profundidad para la redacción de *Ragnarök* que no está todavía en el mercado. En esta ocasión se optó por el videojuego de *CD Project, Cyberpunk 2077*. Aquí se analiza un vídeo donde se muestra el videojuego y se dan unas pautas de lo que es *Cyberpunk 2077* para la revista.
- Noticias.
  - Videojuegos en datos: Es la única noticia que hay en la publicación. En ella se usa principalmente los datos obtenidos en ventas sobre los videojuegos. En este caso se hizo un análisis de los datos recopilados en las webs como *vgchartz* y se sacaron unas conclusiones. Aprovechando que la *Nintendo Switch* cumplía en febrero dos años, se hizo un análisis de los datos de ventas de la consola más vendida en el mercado, en este caso *PlayStation 4*, y se cotejaron los datos.

#### 1.4.4. Elección del nombre y logotipos

Tras elegir los artículos que iban a ir en esta publicación, se inició la elección del nombre. En noviembre se eligió un nombre provisional para la revista que inicialmente gustaba: *Mondragón*. Después del paso de los meses, empezó a sonar con fuerza el nombre definitivo de la revista: *Ragnarök*. Un título que iba más acorde con lo que se quería reseñar en la publicación. En la mitología nórdica, el *Ragnarök* es la batalla del fin del mundo donde los dioses luchan entre sí. El símil con la revista nace con lo que se quiere transmitir. Ese ‘fin del mundo’ es una metáfora al ‘final del formato impreso’. Por ello se apuesta

por una revista digital. Tras esto, se puso en marcha la creación del logotipo: la seña de identidad de la publicación. Para ello se usó la herramienta *Adobe Photoshop*. Se necesitaba un logo característico, pero sin cargar a la imagen con demasiado simbolismo que haría quedar mal estéticamente. Todas las letras están cuidadosamente colocadas para que tengan el mismo espacio entre estas y quede simétrico el logotipo. La tipografía utilizada fue *Moderan*.

**Imagen 1. Diseño definitivo.**



**Fuente:** elaboración propia

Tras diseñar el primer logo, se decidió bajar la tipografía de las letras eses para que quedase más acorde con lo que quería la redacción. Después de diseñar el logotipo se vectorizó para evitar pixelizarlo. Posteriormente se pasó a *Adobe Illustrator* para retocarlo estéticamente y tenerlo listo para plasmarlo en la portada.

**Imagen 2. Logotipo de la publicación.**



**Fuente:** elaboración propia

Tras diseñar el logotipo principal, surgió una idea de crear un logotipo para la sección retro de la revista, ya que se había observado esto en las publicaciones de la competencia. Tras pensar detenidamente en un nombre se puso a realizarlo. Así nació la sección *Ragnaretro*. La idea era crear el logo con los colores típicos de los videojuegos con temática retro. Para ello se usó los colores rojo, naranja y amarillo, respectivamente. La parte de ‘Ragna’ se usó la misma tipografía que en el logotipo anterior: *Moderan*. En las letras ‘Retro’ se usó la tipografía *Silkscreen* que simula a las tipografías de los videojuegos de esta temática. Para que fuera claramente distinguible, se realizó un trazo negro de 16 píxeles.

**Imagen 3. Logotipo de la sección.**



**Fuente:** elaboración propia

#### **1.4.5. Herramientas utilizadas**

La publicación ya tiene los medios necesarios para completar y terminar la tarea establecida, es decir, tiene una estructura concreta. Para desarrollar la revista es necesario usar programas que te permitan diseñar y maquetar el documento. En una primera división se puede mencionar la consola de *Playstation 4* donde fue posible analizar los videojuegos y, posteriormente, se sacaron las imágenes de estos. El ordenador para la creación de los contenidos, el volcado de elementos, el diseño de la revista y, después, su publicación.

Para la realización de esta revista van a ser imprescindibles dos programas, *Adobe Photoshop* y *Adobe InDesign*, y uno adicional, *Adobe Illustrator* que mejorará estéticamente la imagen de esta. También necesitaremos la herramienta digital, *Issuu*.

- ***Adobe InDesign***: *Adobe InDesign* es un programa para la composición digital de páginas desarrollada por la compañía Adobe Systems y dirigida a maquetadores profesionales. Presentada en 1999, el objetivo principal de esta aplicación era erigirse como la competencia a QuarkXPress que era hasta entonces el único programa de composición profesional. La última versión conocida de esta aplicación es *Adobe InDesign CC 2019* creado el 19 de noviembre de 2018. InDesign actualmente (2019) no es solo un programa orientado a la maquetación ya que desde hace varias versiones antiguas ha implementado herramientas para crear archivos multimedia, PDF interactivos, para páginas web y dispositivos móviles.
- ***Adobe Photoshop***: *Adobe Photoshop* es una aplicación de editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems Incorporated. Es usado básicamente para editar las fotografías y gráficos. Es el líder del mercado de los programas de edición de imágenes y domina este sector. Su última versión conocida de esta aplicación es *Adobe Photoshop CC 2019*. Thomas Knoll creó en 1987 una versión rudimentaria de lo que sería en el futuro *Photoshop*. Esta aplicación fue creada en el año 1990 y es compatible con multitud de archivos de imágenes como BMP, JPG, PNG, GIF, entre otros, además tiene formatos de imagen propios.
- ***Adobe Illustrator***: *Adobe Illustrator* es un editor de gráficos vectoriales y es desarrollado y distribuido por Adobe Systems. Esta aplicación es usada para la ilustración técnica o, también llamado, diseño gráfico. Esta aplicación fue creada en 1987 y la última versión conocida de este programa es *Adobe Illustrator CC 2019*. Gracias a este programa se puede usar el dibujo vectorial para no pixelizar las formas que se han implementado en la publicación. No es una

herramienta imprescindible, pero si necesaria si se quiere llegar a una mejora en el diseño del documento.

- **Issuu:** *Issuu* es un servicio *online* que permite la visualización de material digital, como libros, documentos, revistas, periódicos, y otros medios impresos de una forma realista. fundada en el 2006, comenzó el servicio en diciembre del 2007. Es una plataforma donde recibe más de cien millones de usuarios únicos al mes.

#### 1.4.6. Conocimientos técnicos

Es necesario mencionar las capacidades técnicas que se han llevado a cabo para poder realizar la publicación. Durante el grado en periodismo se ha podido trabajar con varias herramientas, *Adobe InDesign* fue una de ellas, aunque de una forma muy superficial en asignaturas como *Diseño Periodístico*. Por lo que para usar esta aplicación de forma profesional con los conocimientos adquiridos fue imposible. Gracias a la fase de preproducción se fue manejando el programa hasta poder realizar una revista como la realizada, profundizando en esta herramienta y llegando a dominarla. Pero no solo en *Adobe InDesign*, también en *Adobe Illustrator* se tuvo que conocer y aprender a usarla para así crear formas vectoriales. *Adobe Photoshop* ya era una herramienta que se conocía y se manejaba habitualmente por lo que no se tuvo que aprender a utilizarla.

#### 1.4.7. Previsión de gastos e ingresos

Después de describir las características de la revista y los medios técnicos, debemos hacer una previsión de gastos e ingresos para conocer, de primera mano, si el proyecto tiene una viabilidad a nivel profesional. A nivel visual, se puede realizar una división entre el número cero -el proyecto que se ha realizado en este Trabajo Final de Grado- y el siguiente número que vería la luz en un posible primer trimestre de 2020.

**Tabla 1. Previsión de gastos e ingresos.**

	Número 0	Numero 1 (primer trimestre 2020)
INGRESOS	0 euros	Publicidad: 5 x 250 € + contraportada 1 x 300 € = 1.550 €
GASTOS	0 euros	Cuota de autónomo: 60€ x 3€= 180€ Licencias <i>Adobe Photoshop</i> + <i>Adobe InDesign</i> + <i>Adobe Illustrator</i> : 60,49 € x 3= 181,47 €
SALDO	0 euros	1.188.53 €

**Fuente:** elaboración propia

Según se puede visionar en la anterior tabla, los ingresos del número cero, correspondiente al Trabajo Final de Grado, son de cero euros. Esto hace que los contactos con las empresas de publicidad de los diferentes anunciantes de la revista se realizan después de haber publicado este primer tomo. Esto es necesario para que los distintos patrocinadores tengan una prueba de lo que va a ser el documento y decidan si apostar por un hipotético número uno. Los gastos de esta publicación tampoco existen. Las aplicaciones de *Adobe InDesign*, *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator* tienen una versión de prueba gratuita por lo que no ha sido necesario desembolsar ningún euro.

Sin embargo, otro aspecto es el del número uno. Después de haber lanzado el tomo cero habría que pensar en hacer el siguiente tomo. Como la revista es gratuita, la publicidad es el único medio para obtener ingresos, aunque se podría estudiar en vistas a futuro un sistema mixto de ingresos de publicidad y mecenazgo a través de un Patreon. El espacio de los patrocinios está delimitado a cinco páginas en su interior y la contraportada. El coste es superior ya que solo se contempla patrocinios a página completa. Se ha hecho una estimación de lo que costaría patrocinarse en *Ragnarök* de 250 euros en las páginas interiores y 300 euros en la contraportada. En los gastos se deben

al pago de la cuota de autónomos, 180 euros y las licencias de las aplicaciones de *Adobe*. En esto, *Adobe Systems* es muy claro: pagas el tiempo que estas usando sus servicios por lo que no haría falta pagar la totalidad de las tres licencias. Tan solo se paga las licencias de *Adobe InDesign*, *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator* por tres meses. El total de todos los gastos serían 180 euros por la cuota de autónomos y 181,47 euros por el pago de las licencias de las aplicaciones. Con lo que dejaría un saldo positivo de 1.188,53 euros.

### 1.4.8. Análisis DAFO

Tras realizar un estudio de la viabilidad del proyecto, es el momento de analizar si la revista tiene alguna posibilidad en el mercado actual. Aunque este hecho solo se pueda observar de una forma directa tras publicar el documento, se puede realizar un análisis DAFO -Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades- para tener una perspectiva.

El análisis DAFO (o FODA) es una herramienta de gestión que facilita el proceso de planeación estratégica, proporcionando la información necesaria para la implementación de acciones y medidas correctivas, y para el desarrollo de proyectos de mejora. El nombre DAFO, responde a los cuatro elementos que se evalúan en el desarrollo del análisis: las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. (Díaz y Matamoros, 2011:1)

**Tabla 2. Análisis DAFO.**

AMENAZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mucha competencia por los diversos medios de comunicación en el sector de los videojuegos, ya sean páginas web o impresas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Falta de patrocinadores que apoyen el proyecto económicamente</li> <li>▪ El público que se informa en los medios de comunicación es reducido.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No gustar a los aficionados del sector.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los recursos son limitados.</li> </ul>
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocedor a nivel técnico para poder publicar el documento digital.</li> <li>▪ Amplio conocimiento del sector de los videojuegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ser la primera revista en formato PDF interactivo en España.</li> <li>▪ Interactuar directamente con el lector gracias a la sección de comentarios de <i>Issuu</i>.</li> </ul>

**Fuente:** elaboración propia

Después de visualizar la tabla del análisis DAFO se debe observar las diferentes variables que van a ayudar al ámbito de la revista.

- **Amenazas:** Las principales amenazas de esta revista son las referidas a la competencia que hay en el sector de los videojuegos en Internet. La mayoría son páginas web, aunque no hay que olvidarse de las revistas impresas que venden su contenido en un quiosco digital. Otra amenaza a tener en cuenta es la aceptación del lector a la publicación. Esto se puede paliar con un diseño atractivo.
- **Debilidades:** La principal debilidad es la falta de patrocinadores que estén dispuestos a ayudar económicamente el proyecto por ser nuevo. Esto hace que en el tiempo la revista no sea viable y tenga que cerrar. Otra debilidad es que el público al que va dirigido no es muy amplio. Aunque es cierto que el sector de los videojuegos está creciendo, el porcentaje que se mantiene informado sobre esto se reduce drásticamente. Como se ha dicho anteriormente, los recursos son limitados y la falta de apoyo puede llegar a cancelar la revista.

- **Fortalezas:** Se tiene que tener en cuenta la capacidad técnica del alumno para ser capaz de publicar el documento. Con esto se es capaz de no depender de agentes externos para poder llevar a cabo el proyecto. También valorar los conocimientos del alumno en el tema, esto hace que sea más fácil y rápido realizar los contenidos.
- **Oportunidades:** La mayor oportunidad que tiene esta revista es ser el primer documento en el sector de los videojuegos en publicar en PDF interactivo, con sus elementos de hipertexto, propios del ciberperiodismo. También la interacción directa con el lector gracias a los comentarios de la misma publicación. Eso hace que haya una retroalimentación y se pueda cambiar fácilmente los elementos que al lector no le gustan.

## 2. Contexto

La publicación que ha sido creado con el número cero ha tenido un proceso de elaboración como se ha descrito en el punto del calendario de actividades. Para dar forma a estos contenidos se ha llevado un proceso de maquetación y diseño que se describirán a continuación.

Anteriormente se hacía mención a las aplicaciones que han ayudado a que la revista digital se lance a Internet. Estas son: *Adobe InDesign*, *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator*. Con la primera se ha utilizado para maquetar y diseñar todo el documento. Además, añadirle el formato carta para facilitar al lector imprimir la revista.

En cuanto al diseño, se ha dado prioridad a la imagen sobre el texto debido a que el género de los videojuegos es sobre todo visual. Se debe decir que ninguna sección está maquetada igual. Cada una de ellas tiene características propias y esto va ligado al protagonista de la información. En la sección *A fondo*, está diseñada con un fondo rojo y letras blancas y al revés ya que son los colores característicos del videojuego. También *Historia de* que utiliza los colores naranjas y azules reconocibles de la compañía. Se han incluido enlaces, como por ejemplo en las fuentes, que da hipertextualidad a la publicación. Para finalizar se ha usado la tipografía *Aileron* para

llenar de contenido la revista salvo la sección *A fondo* que se ha usado para los títulos la tipografía característica del videojuego en cuestión *Chinese Rocks*.

*Adobe Photoshop* se ha utilizado para el procesamiento y tratamiento de las imágenes que forman la revista, la realización de fotomontajes y la creación de la portada.

Por último, *Adobe Illustrator* ha servido para la realización de los dibujos vectoriales que han hecho un diseño más profesional.

Tras la finalización de la edición y maquetación de la revista, se ha exportado el archivo resultante en dos formatos: PDF dinámico para la visualización en la herramienta *Issuu*. Con este archivo es posible mantener el diseño impreso de las revistas tradicionales y además añadir elementos de hipertexto, típicos del ciberperiodismo. Además, el fichero se ha configurado para que las imágenes tengan una pérdida de calidad media, así se reduce el peso del archivo. También se ha exportado en un PDF para imprimir. Con esto se han mantenido la calidad del documento con vistas a la obtención de la revista en papel para defender este Trabajo Final de Grado.

### 3. Conclusiones

Una vez finalizada la revista digital según los puntos descritos anteriormente, es hora de realizar un análisis de los objetivos correspondientes descritos en los primeros puntos de esta memoria explicativa. *Ragnarök* ha supuesto un trabajo de diseño, análisis, maquetación y documentación muy específicos, en esta ocasión en relación a la industria del videojuego. Esta contiene características que se explican en el punto del marco teórico que son: tener elementos del ciberperiodismo y propias de revistas digitales. se convierte, también, en una plataforma sin explorar en el mercado español.

Con respecto a los objetivos planteados, se va a describir cada uno de ellos y determinar si se han cumplido o no.

1. **Realizar la revista de videojuegos *Ragnarök* y subirla al servicio en línea *Issuu* para que los lectores puedan visualizarla desde todos los dispositivos digitales, tanto en PC como en smartphones o tablets.** Realizar el Trabajo Final de Grado era el principal objetivo. Tras seguir los pasos del calendario de tareas se llegó a efectuar satisfactoriamente.

2. **Llenar de contenido a la revista con dos análisis de videojuegos, datos sobre estos y un reportaje especial. En definitiva, poner de manifiesto los conocimientos obtenidos durante los cuatro años del grado en periodismo.** El objetivo planteado se ha completado, según el punto de contenidos descrito anteriormente en esta memoria explicativa. Se ha analizado tres videojuegos, *-Metro: Exodus, Far Cry: New Dawn y Uncharted 4-* un estudio de datos sobre videojuegos y dos reportajes *-Sagas Olvidadas e Historia de: -*.
3. **Aprender a informar sobre los videojuegos, además de investigar a fondo una compañía histórica en el desarrollo de videojuegos.** Este objetivo se ha realizado eficazmente, se ha aprendido a informar sobre los videojuegos y también se ha investigado a fondo una compañía histórica como lo es *Rockstar Games*.
4. **Llegar a una extensión de una revista asentada en el sector: en torno a 50 páginas.** No era fácil realizar una revista sobre videojuegos desde cero y poder llegar a 50 páginas. Este objetivo no se ha cumplido, aunque se han maquetado y llenado de contenido 40 páginas.
5. **Aprender a utilizar las herramientas necesarias para la realización de la revista con un aspecto profesional, como son Adobe InDesign, Adobe Illustrator e Issuu.** Tras este Trabajo Final de Grado, se puede decir que se han realizado los conocimientos necesarios para manejar las herramientas profesionales *-Adobe InDesign, Adobe Illustraror e Issuu-* y, con ello, mantener una perspectiva profesional a la revista digital.
6. **Realizar un plan económico para saber si la revista es viable poder lanzarla en un futuro.** Tras elaborar el plan económico en el punto anteriormente mencionado de gastos e ingresos, se ha llegado a la conclusión de que es viable, a través de la publicidad, la rentabilidad de la publicación.

Para finalizar, la publicación digital realizada por la elaboración de este Trabajo Final de Grado, ha resultado ser un éxito rotundo a nivel tanto profesional como técnico. Tras la dedicación de meses de trabajo se ha dejado constancia del esfuerzo que se

debe realizar para crear una publicación desde cero. Además, se ha servido para aprender dos nuevas aplicaciones como son *Adobe InDesign* y *Adobe Illustrator* que son válidas para efectuar correctamente el trabajo de periodista.

## 4. Bibliografía

(2012). Axel Springer estrena tienda online: Axel Store. *ComputerHoy*. Recuperado de: <https://computerhoy.com/noticias/internet/axel-springer-estrena-tienda-online-axel-store-2516> Revisado por última vez el 4 de noviembre de 2019

(2015). Publicidad en revistas. *Oblicua*. Recuperado de: <http://www.oblicua.es/publicidad/publicidad-revistas.htm>. Revisado por última vez el 17 de noviembre de 2019.

(2018) ¿Qué edad tienen tus compradores? – Plan de marketing digital. *Palbin*. Recuperado de: <https://www.palbin.com/es/blog/p1009-que-edad-tienen-tus-compradores-plan-de-marketing-digital.html>. Revisado por última vez el 4 de diciembre de 2019

(2018). Cómo establecer las tarifas de publicidad para revistas. *Cuidatudinerero*. Recuperado de: <https://www.cuidatudinerero.com/13116542/como-establecer-las-tarifas-de-publicidad-para-una-revista>. Revisado por última vez el 13 de noviembre de 2019

(2018). Axel Springer España cierra la revista 'Nintendo' tras 26 años en los quioscos. *El Confidencial*. Recuperado de: [https://www.elconfidencial.com/comunicacion/2018-12-14/axel-springer-edicion-revista-nintendo-espana\\_1702802/](https://www.elconfidencial.com/comunicacion/2018-12-14/axel-springer-edicion-revista-nintendo-espana_1702802/) Revisado por última vez el 8 de octubre de 2019.

(2018). Adobe InDesign. *Wikipedia*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_InDesign](https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign). Revisado por última vez el 5 de noviembre de 2019.

(2018). Adobe Photoshop. *Wikipedia*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop). Revisado por última vez el 5 de noviembre de 2019.

(2018). Adobe Illustrator. *Wikipedia*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator). Revisado por última vez el 5 de noviembre de 2019.

(2019). Los 10 principales periódicos españoles bajaron en 2018 sus ventas en el quiosco. *Infolibre*. Recuperado de:

[https://www.infolibre.es/noticias/medios/2019/01/30/ninguno\\_los\\_principales\\_periodicos\\_espanoles vende quiosco mas 000 ejemplares mes 91317\\_1027.html](https://www.infolibre.es/noticias/medios/2019/01/30/ninguno_los_principales_periodicos_espanoles vende quiosco mas 000 ejemplares mes 91317_1027.html)

Revisado por última vez el 8 de octubre de 2019.

(2019). Ragnarök. *Wikipedia*. Recuperado de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ragnar%C3%B6k> Revisado por última vez el 8 de octubre de 2019.

(2019). Connecting content to people. *Issuu*. Recuperado de: <https://issuu.com/about>

Revisado por última vez el 8 de octubre de 2019.

(2019). Issuu. *Wikipedia*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Issuu>. Revisado por última vez el 5 de noviembre de 2019.

(2019). El mercado del videojuego bate récords en España con un crecimiento del 12,6% y una facturación de 1.530 millones en 2018. Aevi. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/mercado-del-videojuego-bate-records-espana-crecimiento-del-126-una-facturacion-1-530-millones-2018/>. Revisado por última vez el 15 de noviembre de 2019.

Iglesias, M. & Fernández, M. D. (2011). Ciberperiodismo: definiciones, desarrollo y tipología. En Larrondo A. & Meso, K. (Eds.), *III Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0. La transformación del espacio mediático* pp. 437-452. Leioa: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco UPV/EHU. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/46485> Revisado por última vez el 8 de noviembre de 2019.

Lozano Val. P. (2017). Creación de la revista digital del club de balonmano Hand Vall. *UVAdoc*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/27937>. Revisado por última vez el 8 de noviembre de 2019.

Martín González, J. C., & Merlo Vega, J. A. (2003). Las revistas electrónicas: características, fuentes de información y medios de acceso. *Anales De Documentación*, 6, 155-186. Recuperado de <https://revistas.um.es/analesdoc/article/view/1971>. Revisado por última vez el 6 de noviembre de 2019.

Meso, K. (2006). *Introducción al ciberperiodismo. Breve acercamiento al estudio del periodismo en Internet*. Leioa: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco UPV/EHU.

Olivera, D., & Hernández, M. (2011). *El análisis DAFO y los objetivos estratégicos. Contribuciones a la Economía*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/ce/2011a/domh.zip> Revisado por última vez el 17 de noviembre de 2019.

Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en Internet*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra S.A.

Sánchez, P., Campos, E. & Berrocal, S. (2015): “Las funciones inalterables del periodista ante los perfiles multimedia emergentes”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 70, pp. 187 a 208.

Suárez, F. (2008). *Fundamentos del diseño periodístico: claves para interpretar el lenguaje visual del diario*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra S.A.

# PAQUETÓN



REPORTAJE

SAGAS  
OLVIDADAS

ANALIZADOS

METRO EXODUS  
FAR CRY: NEW DAWN  
UNCHARTED 4

LOS DATOS

SWITCH VS PS4

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

# RED DEAD REDEMPTION II

¡ANALIZADO EL JUEGO DE LA GENERACIÓN!

PAQUETÓN RETRO

Repasamos el  
juego de karts  
de Naughty Dog



HISTORIA DE:  
ROCKSTAR  
GAMES



LO QUE ESTÁ POR LLEGAR

LAS 7  
CLAVES DE  
CYBERPUNK



**BOSE**

**Escápate del ruido  
y de los cables.  
Sumérgete en  
la música.**

AURICULARES INALÁMBRICOS  
**QUIETCOMFORT® 35 SERIE II**

**CANCELACIÓN DE RUIDO DE PRIMERA CLASE.**

Los auriculares inalámbricos QuietComfort® 35 están diseñados con cancelación de ruido ajustable de alta calidad para que el silencio sea aún más profundo y suene mejor tu música. Libérate de los cables y conéctate con facilidad a tus dispositivos con emparejamiento *Bluetooth®* y NFC. Disfruta de hasta 20 horas de escucha sin cables por cada carga de batería.

Escucha una demostración. ¡Te sorprenderá!

[gaplasa.com/bose](http://gaplasa.com/bose)

 **Bluetooth®**



PLATA

NEGRO

# ÍNDICE



**OPINIÓN.....4**  
**ANALIZADOS:**  
METRO EXODUS.....18  
FAR CRY: NEW DAWN.....20  
UNCHARTED 4.....22  
LOS VIDEOJUEGOS EN DATOS24

**STAFF**  
.....  
DIRECTOR- REDACTOR  
Victor Valdivieso  
  
MAQUETACIÓN  
Victor Valdivieso  
  
CONTACTO  
ragnarokrevista@gmail.com  
Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo del editor.

## ↑ SUBEN



### ↑ ROCKSTAR

Con su *Red Dead Redemption II*, lo más parecido a un simulador de vaquero, ha vuelto a poner el listón de los videojuegos de mundo abierto y sorprendió a todos con su obsesión por el detalle.

### ↑ AÑO INDIE

Un año repleto de indies de gran calidad siempre es una gran noticia para el mundillo, gente que sin demasiadas presiones realizan tremendas obras de arte como *Subnautica*, *Celeste*, *Gris*, *Dead Cells*...

## ↓ BAJAN



### ↓ THE QUIET MAN

Se anunció en la conferencia de Square Enix en el E3 de 2018. El juego, estilo *beat'em up* fue un completo desastre siendo el peor juego de 2018: 40 en *Metacritic*

### ↓ RETRASOS

Últimamente es el común en las compañías: anuncian juegos con fechas demasiado optimistas y que suelen acabar en retrasos de varios meses como, por ejemplo, *Days Gone*.

### ↓ PLAYSTATION CLASSIC

Nintendo trajo la moda de las versiones en miniatura. Sony intentó emularlos con PlayStation Classic y lo hicieron todo mal: Solo 20 juegos, sin doblaje al español y por 99 euros.

## LA OPINIÓN DEL DIRECTOR



### EL JUEGO COMO SERVICIO SE ESTÁ CARGANDO EL MUNDO 'DEL PASADO'

"Los juegos de un jugador ya no gustan a los jugadores", así daba a entender Electronic Arts que los juegos para un jugador estaban muertos y que ahora se llevan más los juegos solamente online o, también llamados, juegos como servicio. La industria de los videojuegos ha evolucionado y ahora internet lo ocupa todo. Eso no quiere decir que los juegos de un jugador ya no le guste al público y podemos hablar del éxito de *God of War* o *Spiderman*. Lo que ocurre es que ahora mismo hay algunas empresas como EA que quieren rentabilizar al máximo sus



juegos, lícito por supuesto, y por ello apuestan por el juego como servicio: juegos a 70 euros con la mitad del contenido, la mitad de calidad y con cajas botín para sacar más dinero al consumidor. Estas políticas solo hacen que enfades al comprador y bajen los ingresos, como le ocurrió a EA este año con *Anthem*. En resumen, si con un videjuego de un jugador sacas en torno a 70 euros de salida, en un juego como servicio puedes sacar incluso el doble o el triple con los micropagos, y eso a EA le encanta. El dinero gusta mucho, más que realizar buenos videojuegos.

“ El dinero gusta mucho, más que realizar videojuegos ”

## LO + CURIOSO DE 2018

### KRATOS PUDO ESTAR GORDO

Los creadores de este último *God of War* pudieron crear a Kratos Gordo y no atlético como al final llegó a nuestras consolas. Corey Barlog, director de *God of War*, lo explicó en la Comic-Con de San Diego el verano pasado. "Comenzamos a describirlo como un atleta fuera de temporada. Después, y sin que lo supiera, nos alejamos, lentamente, de dicho concepto".

Fuente: Screen Rant

### MISTERIOS SIN RESOLVER EN RDR2

Los 'easter eggs' o huevos de pascua en *Red Dead Redemption II* son todo un misterio. Hay tantos que algunos no se han sabido resolver como, por ejemplo, los canibales (o zombis) en el pantano Lakay, los ermitaños que nos encontramos por todo el mapa o toparnos con el mismísimo Diablo en Little Creek. Son enigmas que no se han podido desvelar todavía.



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

# RED DEAD REDEMPTION II

YA DISPONIBLE

18

www.pegi.info

PS4

XBOX ONE



Rockstar games inc © 2005-2019. Rockstar games, Red dead Redemption son marcas/logotipos/copyrights de Take-Two Interactive. El resto de marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados



# SAGAS

# OLVIDADAS

Lo que hicieron grandes a las actuales compañías han sido sus sagas míticas. Nintendo con el fontanero bigotón, Mario. Konami y Castlevania, Sony y Crash...

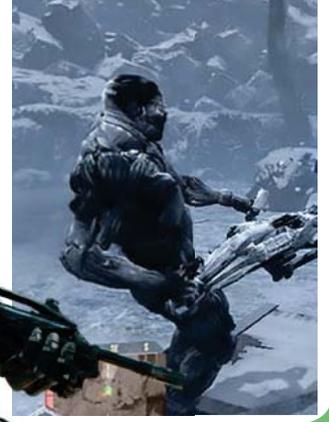
Otras no tan superventas a lo largo de los años pero que si han gozado de numerosos pasos por caja. **Y es hoy en la época de los remaster** cuando las desarrolladoras miran al pasado para ofrecernos aquellos videojuegos y provocarnos la

temida nostalgia que nos hace comprar un mismo juego con una revisión gráfica. Las desarrolladoras tienen joyas cogiendo polvo en las estanterías y sin ninguna noticia de que esta dinámica vaya a cambiar. En este reportaje recopilaremos las sagas olvidadas, unas mejores que otras, unas que nos acompañaron a lo largo de la infancia y otras no tan antiguas. No están todas las que son, pero son todas las que están y, seguramente, dará para una segunda parte.

# CRYSIS

Empezamos con un juego no tan retro pero que, desde el lanzamiento de su último videojuego, *Crysis 3*, lanzado en 2013, no se ha vuelto a saber nada más. Electronic Arts se encargó de publicar la trilogía y parece que no tiene intenciones de sacar otro capítulo. Aunque el final de la tercera entrega parece indicar que no sería posible un *Crysis 4*. Crytek, el desarrollador de la saga, podría hacer un reboot de ésta u otra entrega pero que no tenga por qué ser una secuela directa.

El juego shooter en tercera persona deberá esperar hasta que Crytek quiera enfundarse el traje de nanotritos de nuevo y nos regale otro capítulo de la saga.



# PRINCE OF PERSIA



Ubisoft se ha olvidado de *Prince of Persia* en beneficio de *Assassin's Creed*. Los 19 videojuegos lanzados con este nombre desde 1989 se vieron truncados en 2010 con *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas* lanzado para diversas plataformas como PS3, Xbox 360 o Wii.

La desarrolladora francesa está más interesada en la saga *Assasins Creed*, debido a su éxito, y esto ha visto que la saga iniciada por Jordan Mechner esté cogiendo polvo en algún cajón de la compañía.

Ni cuando la saga del asesino ha pecado de estar quemada y necesitada de un descanso, *Ubisoft* no ha visto necesario desempolvar *Prince of Persia* por lo que tocará esperar hasta ver el siguiente.



# DRIVER

*Driver*, uno de los videojuegos más vendidos de la primera Playstation, ha desaparecido del catálogo de esta última generación.

La saga de conducción desarrollada inicialmente por *Reflections Interactive* está ahora en manos de *Ubisoft*.

El coche de Tanner sigue en el taller desde 2011 con *Driver: Renegade 3D*, exclusivo de 3DS, y parece que no tiene prisa para volver a subirse de nuevo

a los mandos de este e intentar paliar la delincuencia a lo largo del mapa de Estados Unidos.

En 2015 la compañía francesa lanzó *Driver Speedboat Paradise*, un juego de lanchas para móviles pero que no tenía nada que ver con lo que hizo grande a la saga.

¿Volverá *Ubisoft* a hacer grande a *Driver* o formará parte del catálogo de sagas olvidadas para siempre?



# GOLDEN SUN

La joya de la corona de *Nintendo* en *GBA*, creada por *Camelot*, trajo un aluvión de críticas positivas siendo uno de los mejores del catálogo de esta consola. Lanzado en 2001 y su secuela inmediatamente después, en 2002, *Golden Sun: La edad perdida*. De dos juegos en dos años se pasó a casi una década de silencio por parte de la gran *N*. Hasta 2010 cuando, en *DS*, se lanzó la secuela *Golden Sun Dark*

*Dawn*. Un juego que bajaba el nivel dado por sus hermanos en *GBA* y criticado por las expectativas creadas. Un final muy abierto dejaba la posibilidad de ver una cuarta entrega de este RPG pero han pasado los años, estamos en 2019, y no se ha vuelto a saber nada de la saga de *Camelot*.

Sus desarrolladores han estado ocupados con el género deportivo como *Mario Golf* o *Mario Tennis*.



# CRAZY TAXI

*Crazy Taxi* lleva mucho tiempo sin aparecer por escena. *Sega* lanzó en 2017 *Crazy Taxi Tycoon*, un juego para móviles que nada tiene que ver con los originales por su temática de gestión.

Ya queda en el recuerdo la trilogía que muchas horas de diversión trajeron. El primer *Crazy Taxi* empezó en las recreativas (1999), después en *Dreamcast* (2000) para después pasar a *PS2* en 2001. Recoger pasajeros a contrareloj con una conducción arcade fue un argumento para mante-

nernos horas detrás de la pantalla.

En 2001 *Sega* lanzó la segunda parte para la *Dreamcast* en exclusiva. Añadía novedades como poder recoger a múltiples pasajeros y visitar dos nuevas ciudades que estaban basadas en *New York*.

La última secuela numerada no se haría de esperar y en 2002 salió *Crazy Taxi 3* en exclusiva para la primera consola de *Microsoft*, *Xbox*.

Su jugabilidad repetitiva puede ser una de las razones por las que *Sega* mantiene esta saga en barbecho.



# SPLINTER CELL



La saga *Tom Clancy's* enfocada al sigilo de *Ubisoft* sigue en punto y aparte centrandose en *The Division* y en *Ghost Recon*.

La primera entrega se lanzó en 2002 junto a la novela que le da nombre y la 'última misión' de Fisher se lanzó en 2013, desde entonces, diversos rumores de su vuelta hacían presagiar que *Splinter Cell* se anunciaría en el E3 de 2018 pero eso no ocurrió. Desde entonces, diversos trabajadores de la empresa al ser preguntados no han querido precisar si *Splinter Cell* está en camino o sigue en la recámara.



# VIRTUA TENNIS

En el género deportivo es difícil imaginarse que se olvide una saga, por lo menos no en un deporte tan seguido como el tenis. El videojuego de *Sega*, copaba las ventas con sus 5 títulos. El primero se lanzó en 1999. El último, en 2011. Inexplicablemente *Sega* no volvió a lanzar ningún *Virtua Tennis*. Los fans de este deporte se quedaron huérfanos de contenido hasta el año pasado que salieron dos posibles sucesores, pero no estuvieron a la altura. No son buenos tiempos para los amantes del tenis en los videojuegos.



# HALF LIFE

Si, tenía que estar. Aunque ya es más un meme que una esperanza, hay quien sigue esperando que *Valve* se baje de sus montañas de dinero gracias a *Steam* y realice lo que todo fan de *Half Life* quiere: su tercera entrega.

El primer capítulo se lanzó en 1998 mientras que su secuela apareció en el mercado siete años después, en 2004. Un final muy abierto en esta segunda entrega dio esperanzas a los fans para que saliera una continuación. *Valve* admitió que estaban trabajando en videojuegos pero no quiso afirmar si era *Half Life 3*.



# MIDNIGHT CLUB

Como ya se sabe, *Rockstar* va su rollo. La compañía Estadounidense no tiene prisa por sacar un juego. Desde 2013 con *GTA* hasta 2018 con *Red Dead Redemption II*, fueron 5 años largos donde se alimentaron de *GTA Online* y no necesitaron llenar más las arcas con otro juego, pero cabe destacar la saga *Midnight Club*. Los 6 juegos se cuentan en las vitrinas de la compañía que en aquella época se codeaban con los *Need for speed*.

El primer *Midnight Club* se lanzó en

el año 2000, mientras que el último vio la luz, con el ya motor gráfico *RAGE*, en 2008 llamado *Midnight Club Los Ángeles*.

En 2010, *Rockstar* anunció la cancelación de una nueva entrega y pasando el equipo encargado de realizarlos al primer *Red Dead Redemption*.

Desde entonces la compañía guarda silencio y no hay previstas nuevas noticias de esta serie de conducción. Algún rumor poco fiable daba una posible 'vuelta a la vida' en forma de remaster.



# DINO CRISIS

El éxito descrito como "el *Resident Evil* pero con dinosaurios" fue todo un logro en la primera Playstation. El primer juego vendió 2.400.000 copias, uno de los más vendidos en el año 1999. Su secuela, al año siguiente, consiguió vender casi 1.200.000. En 2003 se lanzó *Dino Crisis 3* y, desde entonces, ya no se ha vuelto a saber nada de la saga. Capcom dejó la saga en *standby* debido al alubión de críticas negativas. Con la gran acogida de *Resident Evil 2 Remake*, Capcom puede dar pie a que *Dino Crisis* vuelva en este formato.



# EL PADRINO

El Padrino, un juego olvidado para muchos, inolvidable para unos pocos. En la época de *GTA: San Andreas*, *Electronic Arts* sacó el primer juego (2006) que relataba cómo tu personaje iba ascendiendo en la familia Corleone a la vez que hacía un repaso de los acontecimientos de la película. Sus mecánicas de ganar influencia en la Nueva York del siglo XX a través de la extorsión a negocios dio un soplo de aire fresco al género de mundo

abierto. Con un combate cuerpo a cuerpo más trabajado que la competencia podías asustar a los dueños de los negocios y conseguir más dinero, pero sin pasarse. También cobraba importancia el uso de coberturas en el *gunplay*. En 2009 se lanzó *El Padrino II* que, aunque tenía una línea continuista en cuanto a mecánicas, no aportó en una buena historia. Otra saga que EA podría desempolvar y revivir o también remasterizar.



# CASTLEVANIA

Por último, pero no menos importante, uno de los clásicos que nos han acompañado toda la vida. Este es uno de los que más tristeza nos da, ya que su desarrolladora, *Konami*, ha perdido el rumbo y no sabe a dónde va. La compañía se ha querido centrar en el mercado de móviles y ha guardado todas sus licencias en un armario en vista de los nuevos objetivos. Sólomente *Pro Evolution Soccer* se ha salvado de la quema. La jugabilidad de esta serie de videojuegos sentaron cátedra con



su plataformas en 2D, hasta tal punto que, junto a *Metroid*, dieron el nombre 'Metroidvania' a géneros parecidos. Con nuevos juegos, la saga evolucionó a un estilo más RPG. El primer *Castlevania* data de 1986 y se lanzó para Famicom Disk System en Japón. Un año después aterrizaría en USA para la consola NES. El último de ellos, en 2014 bajo el nombre de *Castlevania: Lord of Shadow 2*. Pocas esperanzas que tienen los fans de la saga de que *Konami* vuelva al camino correcto y saque brillo a sagas que le dieron el renombre como es *Castlevania*.



# EL DETALLE COMO SELLO DE CALIDAD



■ Víctor Valdivieso

Con *Red Dead Redemption II*, Rockstar Games se ha vuelto a superar. La desarrolladora siempre pone el listón con sus juegos y este, no iba a ser menos. Una narrativa cuidada junto a un realismo rozando la obsesión se coloca como uno de los mejores de esta generación.



Género:  
**ACCIÓN /  
AVENTURA**

Desarrollador:  
**ROCKSTAR GAMES**

Distribuidor:  
**ROCKSTAR GAMES**

lanzamiento:  
**YA DISPONIBLE**

Voces: **INGLÉS**  
Textos: **ESPAÑOL**

Comprar:



# LA BANDA DE DUTCH: TU FAMILIA



## DUTCH

El jefe de la banda, todos están con él. El mundo que conocía está desapareciendo y no lo asimila.

## ARTHUR

El protagonista de la historia. La banda lo es todo para él, y cuida de ellos como una familia.

## JOHN

Viejo conocido del primer Red Dead Redemption. Ve en Dutch un padre al que proteger.

## HOSEA

Es como un hermano para Dutch juntos crearon la banda. Cauteloso. Es la voz de la razón.

## SUSAN

Se encarga de que todo en la banda "vaya bien". Tan jefa como Dutch.

**H**a tardado Rockstar ocho años en traernos este nuevo Red Dead Redemption. Un lustro sin lanzar ningún juego, cocinando a fuego lento esta joya. Cabalgamos directos al salvaje oeste con esta nueva entrega que más que un videojuego se podría decir que es un simulador del cómo ser vaquero.

Nos enrolamos en Arthur Morgan, nuestro protagonista, integrante de la banda de Dutch Van Der Linde. Arthur es, sin miedo a equivocarnos, uno de los personajes mejor desarrollados de la historia de los videojuegos. La personalidad de este forajido no se estanca y va evolucionando con el paso de la historia y, aunque es compleja, es creíble. Arthur guarda en su diario todas sus vivencias que

le ocurren durante el juego y, gracias a esto, lo que no se muestra en las cinemáticas, es decir, sus pensamientos quedan reflejados. Durante toda tu aventura la banda de Dutch estará huyendo de las autoridades e intentará conseguir dinero para sobrevivir. La importancia del campamento de la banda es relevante ya que es el centro de las relaciones con tus compañeros (te dan misiones) y tu casa durante la aventura. El campamento se puede mejorar, donar dinero u objetos para incrementarlo será uno de los puntos fuertes, así tus compañeros estarán de buen humor. Los pasatiempos como el dominó o el

**Arthur Morgan es, sin miedo a equivocarnos, uno de los personajes mejor desarrollados de la historia de los videojuegos.**

póker estarán disponibles para echarte unas partidas con ellos. Durante eventos puntuales también darán fiestas y te »



## UN MUNDO VIVO Y AMPLIO



### MOUNT HAGEN

Aquí empezamos el juego, las montañas nevadas. Como es lógico, hará frío por lo que nos deberemos abrigar para no perder vida. Esprintar también nos costará.



### VALENTINE

Aldea ganadera por donde pasan todo tipo de gente. Destaca por su suciedad. Encontraremos todo tipo de tiendas, como ultramarinos para comprar alimentos, ametralladora para armarnos o taberna para pasar el tiempo o emborracharnos.



## SADIE

Es fácil hacerla enfadar, quiere dar caza a los asesinos de su marido. Tiene un carácter energético.

## BILL

Bill un valiente exsoldado con poca cabeza. Actúa por la fuerza y casi siempre sin pensar.

## JAVIER

Leal a Dutch y a la banda. Cazarrecompensas, observador y muy meticuloso.

## LENNY

Tras matar a los asesinos de sus padres con 15 años, emprendió una huida y terminó en la banda.

## MICAH

Es el que menor tiempo lleva en la banda, pero se ha ganado la confianza de Dutch.

## UN MUNDO LIBRE CON MULTITUD DE OPCIONES



Podrás pasar el tiempo jugando a diversos minijuegos como el póker.



Si te saltas la ley, el sheriff intentará darte caza. Si escapas, lo harán los cazarecompensas.



Arthur es completamente personalizable, tanto en la ropa como en el pelo.



Para comprar alimentos usarás el catálogo que utilizan todas las tiendas.



### ABIGAIL

Esposa de Marston y madre de Jack. Antes de enamorarse de John ejercía la prostitución.

### CHARLES

Fuerte en el cuerpo a cuerpo, es decente y no comulga con las atrocidades de compañeros.

### SWANSON

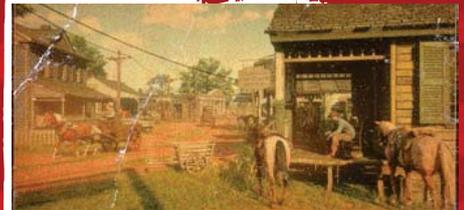
Reverendo borracho. Se entregó a los vicios y ha perdido toda la fe que tenía. Salvó a Dutch.

### TILLY

Forajida desde los 12, dice lo que piensa. Antes de estar en la banda de Dutch estuvo en otra.

### UNCLE

Vago, aprovechado y leal a partes iguales. Le gusta más el whisky que andar. Gran tirador con el rifle.



### RHODES

Aldea más típica del viejo Oeste, donde las disputas por las plantaciones de la zona entre las familias con más poder se palpan en el ambiente.



### LACRAS

Lacras se caracteriza por ser una zona con enormes pantanos repletos de cocodrilos, ideal para los cazadores más arriesgados. Los habitantes son especialistas en pescar.



### ANNESBURG

Aldea con una tremenda suciedad debido a sus minas de carbón. Solo encontrarás miseria y pobreza. Por esta zona se encuentra la cárcel del condado.



### SAINT DENIS

Ciudad próspera parecida a Nueva Orleans. Una de sus fortalezas es su puerto donde nace la ruta comercial del país. En ella se mezclan todo tipo de culturas.



### STRAWBERRY

Esta aldea no era más que un aserradero hasta que llegó su nuevo alcalde. Su sueño, convertir a Strawberry en una aldea turística aunque sus vecinos no están muy convencidos.



### MOLLY

Cansada de la vida de forajida, esta irlandesa está enamorada de Dutch y está siempre detrás de él.

### SEAN

La excesiva confianza de este ladrón irlandés le hace querer estar en el meollo de la acción.

### KAREN

Esta bandida le gusta robar bancos, timar a los ricos... Tiene un problema con el alcohol.

### JOSIAH

Nómada, experto en la mentira y embaucador. Proporciona información a la banda.

### JACK

Sus "tíos" intentan protegerlo de todo lo malo que hay en este mundo.

» puedes unir a ellas como uno más. No sólo tu evolucionas, tus compañeros también y no serán los mismos al empezar la partida que al terminarla.

El *gunplay* es uno de los mejores que se han creado, sientes que tienes un arma entre las manos. Los tiempos de carga entre disparo y disparo (no es muy largo apenas dura unos segundos) hacen que tengas que tener cuidado y no apretar el gatillo 'a lo loco'.

La caza también es importante para Arthur porque es necesario para añadir nuevos zurroneos que te dan la posibilidad de llevar más objetos.

El mundo no gira en torno a ti. Esto es algo que han querido dejar claro *Rockstar*, por lo que se producen eventos aleatorios y tu

decides si intervenir o no. Los NPC no están esperando a que llegues, sino que cada uno hace su vida propia.

El apartado técnico es una maravilla, es de lo mejorcito que hay ahora mismo en PS4, desbanca completamente a *Uncharted 4* y eso que este último es un juego pasillero no de mundo abierto. La enfermiza obsesión por el detalle hace un juego creíble a la vez que divertido. Los interiores de las casas

**El mundo no gira en torno a ti, se pueden producir eventos aleatorios y tu decides si intervenir o no.**

son espectaculares a la vez que las animaciones de Arthur creíbles y sin falta de éstas, cada una es distinta a la anterior y viceversa. Las relaciones entre todos los personajes es un añadido interesante que utiliza este *RDR2*, cuando estás desarmado aprietas L2 y tienes tres opciones para interactuar como es provocar, saludar o atracar. Queda un poco limitado, pero es una mecánica interesante, sobre todo en títulos más venideros de la compañía.

Los combates cuerpo a cuerpo, un tema pendiente en todos los juegos de *Rockstar*, se mejora, ya no das puñetazos a diestro y siniestro, sino que tienes que protegerte o acabas besando el barro, aunque como siempre dejan mucho que desear.

La personalización del protagonista es total, desde el pelo hasta la ropa. Arthur vestirá como tu quieras.

El caballo como el campamento es muy importante, de hecho es tu "otro yo". Deberás cepillarlo para que no pierda salud, darle de comer, por supuesto, y no agotarlo o te tirará. Puedes quedar desprotegido si por ejemplo estás huyendo de la ley. Si tu caballo muere, no hay vuelta atrás y perderás las »



## PEARSON

Siempre está recordando cuando estuvo en la marina, es el carnicero y cocinero de la banda.

## LEOPOLD

Este austriaco es uno de los miembros más destacados y se ocupa de las finanzas y los préstamos.

## MARY-BETH

Encadila a sus víctimas con su belleza mientras las roba sin que se den cuenta.

**1:** Una bestial iluminación está presente en el videojuego. La noche también está muy bien detallada.

**2** La formación de las nubes es dinámica. La distancia de dibujo también es significativa.

**3** Los detalles están muy presentes en el juego. Cuidado al pasar los puentes, los trenes pasan a menudo.

**4** Visitaremos multitud de paisajes durante todo el juego: nevados, desérticos...

**5** Todos los estudios de *Rockstar* han trabajado en este juego: las cinemáticas en el *gunplay* lucen al estilo *Max Payne*.



5

## LO MEJOR

**E**l personaje de Arthur es espectacular. Uno de los personajes mejores construidos de los últimos años.

El apartado visual es magnífico: puntero y saca a relucir todo el potencial de esta generación de consolas. La sensación de familia que tienes con la banda de Dutch es indescriptible, te lo crees.

## LO PEOR

**A**lgunos diálogos no vienen ni subtítulos.

El control del personaje y los combates siguen siendo toscos.

»ventajas que tenías como, por ejemplo, una mayor resistencia y salud o trucos como ponerse a dos patas... Por lo que, además de cuidar su alimentación, debes protegerle de que no le disparen. Como obra maestra que es, esconde muy bien los fallos que tiene con sus innumerables aciertos. En 2018 no puedes plantear un mundo abierto con multitud de acciones, pero en las misiones de historia sean lineales a más no poder. Haz esto y luego esto y terminas con este objetivo. No puedes saltarte ningún paso o fallarás. Por ejemplo, Arthur debe

coger un carro y llevarlo a tal punto, pero si ese carro se destruye sin querer, ya has fallado la misión. Narrativamente es muy eficaz ya que todo pasa como quiere *Rockstar*, pero en lo jugable pierde mucho y te quedas con cara de tonto. Lo mismo con el movimiento del personaje, sigue siendo demasiado tosco al estilo *Rockstar*, claro.

Todos estos pequeños fallos no empañan esta obra maestra y uno de los mejores del año 2018 y, aunque no innova mucho, lo hace todo bien y nos hace sentirnos en el Lejano Oeste ♦

## VALORACIÓN

Red Dead Redemption 2 es un videojuego hecho obra maestra, tanto en historia como en apartado visual, con unos detalles que rozan la enfermedad. No arriesga en nada, pero todo lo que intenta lo hace a la perfección. *Rockstar* vuelve a fijar el listón.

### →PUNTUACIONES

**Gráficos:** ★★★★★  
Los mejores gráficos que se han visto en PS4 y Xbox One.

Te gustará que Red Dead Redemption

**Diversión:** ★★★★★  
Aunque empieza un poco lento, hay millones de cosas que hacer.

Te gustará que Call of Juarez: Gunslinger

**Sonido:** ★★★★★  
Banda sonora maravillosa: hace que te sientas en el Lejano Oeste.

**Duración:** ★★★★★  
50 o 60 horas como mínimo. También tiene modo online.





Género: ACCIÓN / FIRST PERSON SHOOTER

Desarrollador: 4A GAMES

Distribuidor: DEEP SILVER  
Lanzamiento YA DISPONIBLE

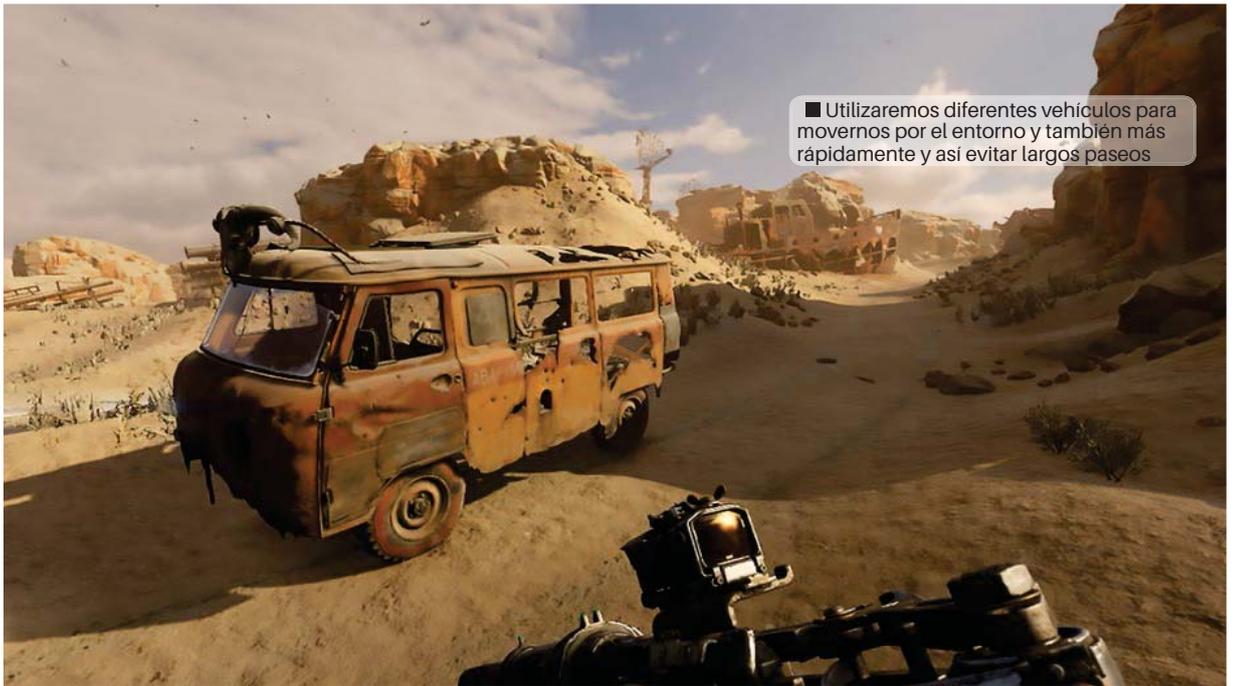
Voces: ESPAÑOL  
Textos: ESPAÑOL

Comprar:



Victor Valdivieso

METRO: EXODUS



# HAY VIDA DESPUÉS DEL METRO

La tercera entrega de esta saga nos traslada del metro a la superficie, lejos de Moscú y su radiación, en busca de supervivientes del antiguo gobierno ruso

**M**etro exodus es la consolidación de una saga que mezcló una atmósfera inimitable con pinceladas de sigilo y survival horror y que aporta ahora un toque que se ha consolidado en los últimos años: **La sensación de libertad.** Este Metro ya no es tan pasillero como los anteriores sino que los desarrolladores han querido innovar con esta especie de 'semi mundo abierto' que lo

hacen más atractivo al público sin olvidar la esencia de Metros anteriores. La historia de este *Metro Exodus* ya no se ubica en el metro de Moscú sino que nos trasladamos fuera en los territorios de 'la madre Rusia' para buscar a los responsables del gobierno: la guerra no terminó. Con todo ello, nuestro tren nos irá llevando a diferentes niveles y a climas radicalmente opues-

tos como desierto, bosques frondosos... en total tendremos cinco mapas que combinarán mundo abierto con situaciones pasilleras al estilo Metro.

**NOVEDADES EN LAS ARMAS**  
Comprar armas con balas desaparece completamente, ya no estamos en el metro por lo que deberemos crearnos nuestras propias armas, botiquines o filtros para ello usaremos una »



■ Cada zona del juego será distinta, para orientarnos usaremos el mapa que nos señalará también tareas secundarias



■ En algunos asentamientos podremos usar la cama para recuperar salud y, dormir, para acelerar el tiempo



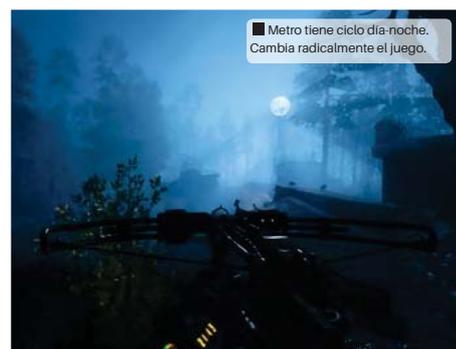
■ Una novedad respecto a anteriores metros es la mochila con ella podrás crear objetos a partir de recursos



■ La calidad de escenarios es excelente, podrás visitar todo tipo de climas extremos como los inviernos duros de Rusia



■ La ballesta: silenciosa y mortal, vital para poder pasarte un nivel



■ Metro tiene ciclo día-noche. Cambia radicalmente el juego.

## LO MEJOR

Intenta innovar en la saga con esos capítulos en mundo abierto, aunque tienen que mejorar ese aspecto no le sienta mal a la saga. Lo mejor de todo: no se pierde la esencia Metro aunque la mayoría del tiempo estemos en el exterior. Es un juego con más facilidades para encontrar recursos.

## LO PEOR

Muchos bugs. Algunos que afectan a la jugabilidad eso hace que se resienta el juego y no se disfrute a su máximo esplendor. La lucha con las bestias sigue siendo un punto a mejorar. Te obligan a llevar un arma siempre, por si te quedas sin munición.

» nueva mecánica que son los objetos **químicos** y de **acero**. Las armas se ensucian y deberás limpiarlas en una **mesa de trabajo** o si no se encasquillarán y eso afectará muy negativamente cuando te enfrentes a enemigos. Las balas de acero o los botiquines se podrán crear en cualquier lugar con la **mochila**. **Los gráficos** están a la altura de la saga, siempre punteros en los escenarios pero en éste hay una gran mejora visual sobre todo en las animaciones de Artyom.

Estas no se notan tan robóticas como en episodios anteriores, también las expresiones faciales son lo que 4A Games ha mejorado más, aunque había poco que mejorar de anteriores títulos. El **sigilo**, como en anteriores, Metros te beneficiará ya que no tendrás que gastar tanta munición porque en esta saga escasea. En cuanto a inteligencia artificial, podemos decir que ha mejorado lo anteriormente visto, aunque siguen flojeando en bestias y mutantes. ♦

## VALORACIÓN

Metro Exodus no pierde esa esencia del metro que tanto nos gusta. Siempre animamos a las desarrolladoras a arriesgarse y 4A Games lo ha hecho. Ha intentado llevar a la saga a una evolución con ese semi mundo abierto en un par de capítulos que, aunque debe mejorar para los siguientes, no le ha sentado nada mal, sin embargo donde más brilla es en las profundidades. Cambios aquí y allá que le han sentado muy bien y que si hubiera salido más pulido hubiéramos hablado de un juego a tener en cuenta.

### → PUNTUACIONES

**Gráficos:** ★★★★★  
Lograda ambientación post apocalíptica y de los escenarios

Te gustará  que S.T.A.L.K.E.R.



**Diversión:** ★★★★★  
Intentan innovar con el mundo abierto pero se quedan cortos

Te gustará  que Metro 2033



**Sonido:** ★★★★★  
La música está presente durante toda la aventura y es vital

**Duración:** ★★★★★  
Entre 20 y 25 horas. No es muy larga pero se puede rejugar.





18

Género:  
**ACCIÓN-RPG /**  
**FIRST PERSON**  
**SHOOTER**  
 Desarrollador:  
**UBISOFT**  
**MONTREAL**  
 Distribuidor:  
**DEEP SILVER**  
 Lanzamiento  
**YA DISPONIBLE**  
 Voces: **ESPAÑOL**  
 Textos: **ESPAÑOL**  
 Comprar:



■ Victor Valdivieso

**FAR CRY: NEW DAWN**



■ Tenemos a compañeros que nos ayudarán a completar la historia como en Far Cry 5, también se puede jugar en cooperativo.

# UN NUEVO AMANECEER PERO SIN NADA NUEVO

El *spin off* que sigue la historia del *Far Cry 5* se desinfla a las pocas horas de jugarlo puesto que no innova en nada y parece un mero DLC a 45€

**U**bisoft no tiene ideas. En este tradicional *spin off* que se viene lanzando desde el tercer juego deja mucho que desear. Los personajes que son lo que han hecho grande a esta saga son bastante **planos**. Las mecánicas huelen ya a viejo y los intentos de soplos de aire fresco como su paso al action-RPG o **no le han sentado nada bien a la saga**.

La historia es un spoiler al anterior título ya que empieza 17 años después de los acontecimientos del *Far Cry 5*. Después del suceso nuclear, los supervivientes del condado de Hope salen al exterior para construir una colonia en el exterior: Prosperity. Todo va como la seda hasta que llegan los enemigos que tienen todos los *Far Cry*. En este caso serán los Salteadores,

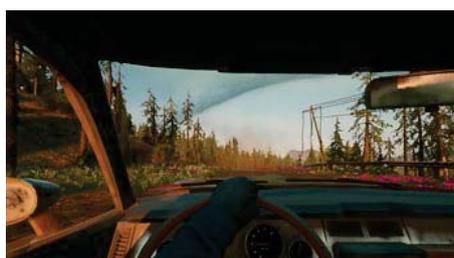
comandados por dos gemelas: Mickey y Lou. Por lo que una chica pide ayuda a un grupo que se encarga de ayudar a las colonias supervivientes y ahí entras tú.

## PERSONAJES PLANOS

En cuanto a los personajes, el cambio a un protagonista silencioso no le ha venido nada bien al título. Dejan el carisma a »



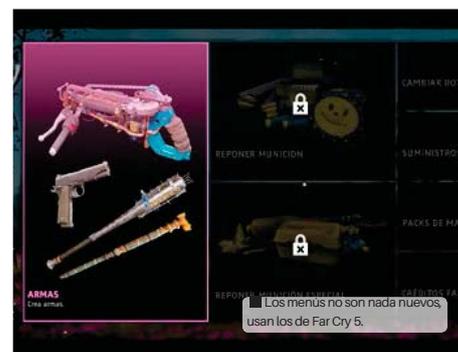
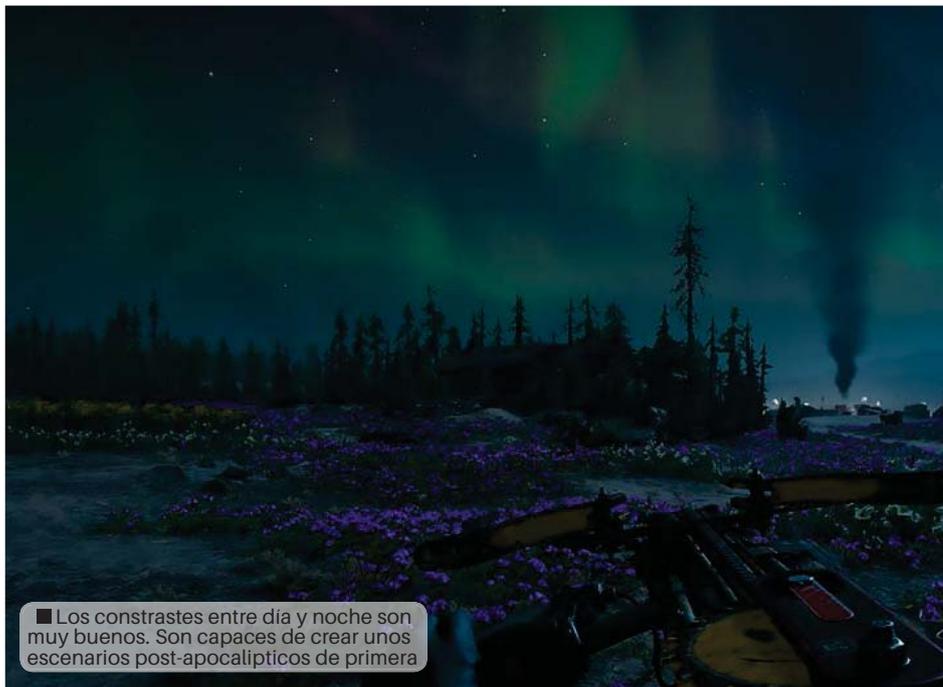
■ Los personajes son planos, aunque algunos son carismáticos.



■ Multitud de vehículos podremos coger: desde avionetas, coches y motos para recorrer el mapa del juego.



■ Las ejecuciones son cada vez más espectaculares se usan todo tipo de armas como tijeras o barras de metal.



## LO MEJOR

El juego sigue siendo Far Cry. Si te gustó el cinco este también te va a gustar, mejoran la péssima historia que tenía el anterior y los encuentros con los "malos" son más creíbles. Se conoce qué pasó con los anteriores personajes y desvelan algunas incógnitas que se quedaron sin resolver.

## LO PEOR

La saga ha involucionado y éste juego tiene poca innovación. Intentan dar una falsa esperanza con, por ejemplo, los clásicos campamentos se pueden perder a cambio de Etanol pero que no es in real, sólo si tu quieres. Las misiones son bastante parecidas al Far cry 5.

»un lado por la customización y se pierde ese enfrentamiento contra el malo y se vuelve bastante **aburrido**. Las gemelas son muy planas, es el típico malo que encima no te lo tomas ni en serio.

Esta evolución hacia el action-rpg no le sienta nada bien a la saga, aunque a *Ubisoft* le haya salido bien en títulos anteriores como *Assasin's Creed* no vale para todos. La obligación del proceso de creación para seguir prosperando en la histo-

ria le quita credibilidad a ésta, además el farmeo es bastante sencillo de conseguir. Los enemigos legendarios tienen mucha vida pero no hay una mecánica de combate diferente, simplemente se convierte en darle hasta matar. El mapeo está recortado del quinto juego y no hay una sensación de falta de materiales como un juego post-apocalíptico debe ser. Desbloqueamos armas pero no se pueden modificar y, además, la **historia** es muy **corta** para lo que cuesta el juego, sólo 22 misiones ♦

## VALORACIÓN

*Far Cry New Dawn* es una continuación histórica y jugabilística de *Far Cry 5*. Intenta innovar en aspectos RPG pero con nada de éxito ya que no le pinta nada bien a la saga. El juego peca en basarse continuamente en buscar materiales y deja un poco de lado esa acción que hizo popular a la saga. Los NPC siguen estando alejados de una buena IA y sigue habiendo esa sensación de que son tontos. Cierra la historia que dejó abierta el juego anterior aunque es excesivo por 6-8 horas de historia a un precio de 45 euros.

### →PUNTUACIONES

**Gráficos:** ★★★★★  
Utilizan el motor gráfico de Far Cry 5 ya que es un spin off

Te gustará  que Far cry 5



**Diversión:** ★★★★★  
Su evolución al RPG deja un mal sabor de boca se pierde dinamismo

Te gustará  que Far Cry 3



**Sonido:** ★★★★★  
La banda sonora es aceptable pero no es nada del otro mundo

**Duración:** ★★★★★  
7 u 8 horas de historia no justifican que pagar 45 euros





Género:  
**ACCIÓN / AVENTURA**  
 Desarrollador:  
**NAUGHTY DOG**  
 Distribuidor:  
**SONY**  
 Lanzamiento  
**YA DISPONIBLE**  
 Voces: **ESPAÑOL**  
 Textos: **ESPAÑOL**  
 Comprar:



Victor Valdivieso

**UNCHARTED 4**



■ El tono de esta aventura es más madura que en los otros juegos. Aunque esto no hace que se pierda el humor característico.

# EL ÚLTIMO TRABAJO DE NATHAN

Nathan Drake se pone el mono de trabajo una última vez y se despide por todo lo alto con un lanzamiento a la altura de Uncharted y de Naughty Dog

**A** *Naughty Dog* se le notaba que le debía una última a Nathan, un **último trabajo**. Parece como si se hubieran quedado a medias con el pastel que empezaron en 2007 y faltase esa guinda que hace que te lo termines gustosamente. Pues esta última aventura de Nathan pone un exquisito fin a uno de los mejores personajes de la franquicia y, también, de *Sony*.

La historia comienza con una contextualización extensa y no faltante de épica para explicarte de donde sale este hermano tuyo que no habíamos oído hablar jamás. Hay que decir que te lo presentan muy bien y, aunque parece que se lo han sacado de la manga, te lo crees. Con ello tu hermano aparece 15 años después y por motivos que se explican en el juego te ves embarcado en otra aventura: El

tesoro de Henry Avery.

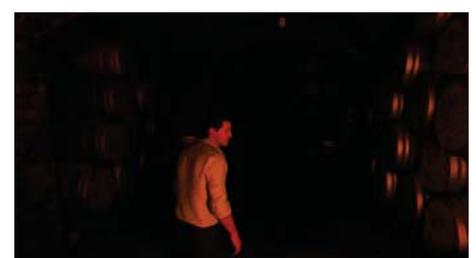
**UNA AVENTURA MÁS ALLÁ**  
 Esta aventura es una apuesta que va más allá de las tres anteriores. En lo jugable, añaden el gancho que es usado para balancearte por el escenario mientras escalas, es bastante útil y da un toque de novedad al parkour. Aunque hay que decir que se siente *Uncharted*, sigue siendo »



■ El sistema de coberturas para disparar sigue siendo muy importante. El sigilo se ha mejorado notablemente



■ Se puede interactuar con diferentes objetos durante nuestra aventura e investigarlos para encontrar nuevas pistas



■ La iluminación es uno de los fuertes de este juego. Se sienten muy real, tanto las luces como las sombras



■ La calidad de escenarios es excelente, podrás visitar una jungla, un volcán...

Sullivan: Espectacular.



■ Tendremos diversos compañeros para ayudarnos en la aventura.



■ La distancia de dibujado esta muy por encima de la media.

## LO MEJOR

Es un cumulo de muchas cosas bien hechas: Sonido, Gráficamente, Narrativamente... Aunque lo que destaca por encima de todo es la jugabilidad. Sigue siendo igual de dinámica que siempre y mejora sobre todo el tema del sigilo, aunque no es el perfecto, mejora a los anteriores juegos.

## LO PEOR

El juego no tiene ningún bug visual o en la jugabilidad. Por rizar el rizo, deberían haberse arriesgado un poco y hacer los escenarios en semi-mundo abierto. Los puzzles pecan de ser muy simples y se echan de menos los puzzles complejos de antaño.

» igual de divertido y alucinante escalar los escenarios. También éstos serán más abiertos que sus antecesores, pero no arriesgándose a una opción de semi mundo abierto. En ese aspecto **no arriesgan**: sigue siendo tan pasillero como siempre, eso puede ser una ventaja ya que ND es más especialista en el videojuego pasillo. También veremos ese toque al plataformeo cosa que en la industria se ve difícilmente.

En lo narrativo, **es brutal**. Las escenas que le han caracterizado a la saga *Uncharted* de la espectacularidad, en este juego se magnifican y en los momentos más pausados: conmovedor.

Gráficamente, estamos ante **uno de los punteros**. Cuando salió, en mayo del 2016, era el que mejor aprovechaba la PS4 y estuvo en la cresta de la ola hasta el año pasado cuando *Rockstar* lanzó *Red Dead Redemption II* ♦

## VALORACIÓN

*Uncharted 4* es la obra maestra perfecta para la despedida de Nathan Drake. Cargada de una historia a la altura de sus predecesores, nos tendrá pegados a la pantalla en torno a unas 15 horas. No en vano con eso, cuenta con un modo multijugador como tuvo *Uncharted 3* por lo que las horas se pueden alargar. El ritmo frenético en este juego es más impredecible que los anteriores, una subida y bajada de emociones en pocos segundos.

### →PUNTUACIONES

Gráficos: ★★★★★  
Hasta 2018 era el juego más puntero de PS4

Te gustará 🟢 que  
Uncharted 3



Diversión: ★★★★★  
Las aventuras de Nathan te dejan pegado a la pantalla

Te gustará 🔴 que  
Uncharted 2



Sonido: ★★★★★  
La banda sonora es bestial. El doblaje al castellano de matrícula

Duración: ★★★★★  
En torno a las 15 horas. Se puede jugar y hay multijugador.



# LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2018



## ESPAÑA



1. FIFA 19  
(644.107 ventas)

2. RED DEAD REDEMPTION II  
(364,971 VENTAS)

3. SPIDER-MAN  
(284,856 VENTAS)

4. FIFA 18 (261,959 VENTAS)

5. CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII  
(259,610 VENTAS)

Fuente: AEVI

## USA



1. RED DEAD REDEMPTION II  
(4,837,639 ventas)  
(PS4)

2. SUPER SMASH BROS (NS)  
(3,878,968 VENTAS)

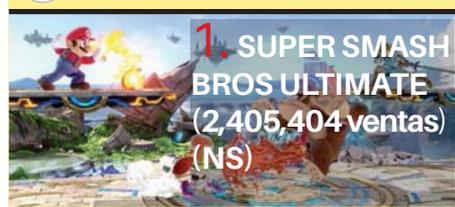
3. CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII  
(PS4) (3,722,869 VENTAS)

4. RED DEAD REDEMPTION II  
(XOne) (3,456,086 VENTAS)

5. SPIDER-MAN (PS4)  
(3,350,633 VENTAS)

Fuente: vgchartz.com

## JAPÓN



1. SUPER SMASH BROS ULTIMATE  
(2,405,404 ventas)  
(NS)

2. MONSTER HUNTER: WORLD  
(PS4) (2,168,255 VENTAS)

3. SPLATOON 2 (NS)  
(1,133,448 VENTAS)

4. MARIO KART 8 DELUXE  
(NS) (931,989 VENTAS)

5. SUPER MARIO PARTY (NS)  
(853,834 VENTAS)

Fuente: vgchartz.com

Fuente: vgchartz.com infografía de FreePik.es

30.2 Millones



32.27 Millones

Fuente: [Sony entertainment](#) y [Nintendo](#). Elaboración propia

## NSWITCH AVENTAJA EN 2 MILLONES A PS4 CUANDO AMBAS LLEVABAN 2 AÑOS DE VIDA

### Situación actual



96.8 Millones



34.74M

Fuente: [Sony Entertainment](#) y [Nintendo](#).  
Elaboración propia

Justo al cumplir dos años de vida, *Nintendo Switch* va en viento en popa. Ahora mismo, en mayo de 2019, **la mejor consola** que se vende en el mercado es **PS4** con 96.8 millones de ventas, pero la **Switch** acaba de **superar** a la consola de *Sony* cuando ambas tenían **dos años**. La PS4 en noviembre de 2015 había vendido **30.2 millones** de consolas mientras que *NSwitch* ha vendido, hasta este febrero, **32.27 millones**, según datos de la compañía.

Esto hace pensar que si sigue por ese camino puede llegar a superar a la consola de *Sony*. Actualmente la consola de la 'Gran N' es la más vendida del mercado, no hay ningún hardware que se le acerque. De hecho, *Nintendo Switch* ha superado en ventas totales a PS4 Slim en Japón, bastión de *Sony* en la última generación. A finales de año *NSwitch* habría vendido en torno a 6.67 millones de consolas en el país del sol naciente, 0.13 millones más que PS4, según *Media Create*. Hay que aclarar

que este medio no ha sumado las versiones de PS4 Pro por lo que podrían no haber superado sus cifras en el final del año 2018.

#### TOP VIDEOJUEGOS 2018

En cuanto a ventas, ***Super Smash Bros. Ultimate*** ha sido el videojuego de lucha que más rápido se ha vendido en Europa durante el año anterior.

En **Japón**, ha sido todo un éxito: el **videojuego más vendido** durante el año 2018 y eso que salió tardío, el 7 diciembre. Lejos le siguen *Monster Hunter* o *Splatoon 2*.

Con respecto al videojuego de este 2018 podemos decir que es ***Red Dead Redemption II***. Fue el **juego más vendido** en todo el mundo. Concretamente en Estados Unidos tuvo la versión de PS4 en torno a 4.9 millones de ventas. Atrás quedan juegos como *Super Smash Bros. Ultimate* o *Black Ops 4*.

En **España**, ***Fifa 19*** fue el más vendido, según la *Asociación Española del Videojuego*, con **644.000** ventas en todas las plataformas.

# ACCIÓN-AVENTURA

Comenzamos esta sección con los videojuegos de acción-aventura que creemos que fueron destacables durante el año pasado, aunque seguro que nos dejamos alguno en el tintero.



10

## DARKSIDERS III

*Darksiders*, una saga que ha revivido, después de un largo tiempo en la sombra, debido a la quiebra de quien tenía su licencia, THQ. Con la refundación en THQ Nordic y la compra de los derechos resurgió esta tercera entrega, flojita con respecto a sus precuelas, pero da para esta posición número diez.

9

## SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Este tercer capítulo del *reboot* de la saga fue el peor, no estuvo a la altura de sus antecesores. El cambio del equipo desarrollador -*Crystal Dynamics*, los dos primeros, a *Eidos Montréal*- no sentaron nada bien, dejando un mal sabor de boca. Buen juego, pero no pudo con sus precuelas de *Crystal Dynamics*.

8

## ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

La excelente ambientación de la Grecia clásica no tapó uno de sus peores defectos, el juego es repetitivo hasta decir basta. Buena historia con poco enganche. Esa 'evolución' al RPG hace que se pierda realismo y que no puedas matar a un jefe en sigilo porque es "importante", posición ocho.

7

## GHOST OF A TALE

*Chapeau* por *SeithCG*, Creadores de este *indie*. Belleza de escenarios donde te valerás del sigilo para avanzar porque luchar no podrás. Cuando vayas avanzando en la aventura, el sigilo perderá importancia. Sistema de disfraces para pasar desapercibidos. Sus misiones aunque sencillas tardaremos en torno a 15 horas. El trabajo bien hecho se lleva el número siete para este *indie*.

6

## WE HAPPY FEW

Tres personajes, tres historias en la Inglaterra de post-guerra. En mundo abierto te obliga a pasearte todo el mapa explorando para la aventura, además, mezcla el *crafting* y el rol con su árbol de habilidades. La guinda del pastel es la exploración todo esto puede llevarte peligrosamente a la saturación pero que cumple su cometido con nota, número seis.



5

## A WAY OUT

Otro *indie*, está vez 'apadrinado' por EA, un juego cooperativo que te obliga si o si a tener a un compañero con quien jugarlo. Una historia que al principio engancha pero que va bajando con respecto vas avanzando. Jugabilidad excelente con combos entre los diferentes jugadores. Un juego único al top cinco.

4

## MONSTER HUNTER: WORLD

*Monster Hunter* se mantuvo en las consolas portátiles de Nintendo en torno a siete años. Ahora vuelve a las consolas de sobremesa por la puerta grande. Mucho que hacer: cazar, comer, explorar, fabricar... Gráficos a la altura que hacen sentir vivo al mundo, número cuatro para *Capcom*.

3

## SPIDER-MAN

Un imperdible si tienes una PS4. Gráficamente espectacular y una jugabilidad donde te sientes *Spider-man* de verdad con su sistema de balanceo. Añaden ese punto de *Rocksteady* -*Batman Arkam*- al combate que le viene de lujo a 'Spidy'. La historia es lo único que flojea de este juego, por ello se lleva una muy meritoria posición tres.

2

## GOD OF WAR

El exclusivo del año. Un cambio radical a la historia de *Kratos*: nueva mitología, nuevas mecánicas un cambio radical en estos tiempos que corren de arriesgarse lo mínimo. Con hacha y sin espadas del caos el combate evoluciona a un rollo *Dark Souls* propio. La historia no decae con un sistema de semi mundo abierto. Segunda posición, casi un empate técnico con la primera.

1

## RED DEAD REDEMPTION II

El candidato a la generación ha tenido un duro competidor en su año, como ya lo fue *GTA V* con *TLOU*. Los personajes como la sensación de libertad y que cada minuto es distinto al anterior han decidido por milésimas esta primera posición. *Rockstar* siempre pone el listón con cada juego que lanza al mercado.

# LA HISTORIA DE ROCKSTAR GAMES



La empresa, conocida por GTA, cumplió en 2018 veinte años y lo celebramos repasando su historia

**R**ockstar games cumplió en diciembre de 2018 veinte años. La compañía que reside en *New York* se le reconoce por su buque insignia: *Grand Theft Auto*, pero no solo han lanzado *GTA*, también otros que no te imaginarías, como tenis de mesa, uno basado en *Austin Powers* o de música.

En 1998 los hermanos Houser -Sam y Dan Houser- fundan, junto a Terry Donovan y Jamie King *Rockstar Games* en *New York*. Tiene más de 8 grupos de desarrolladores propios aunque en sus inicios trabajaba con externos.



# TODOS LOS JUEGOS DE LA COMPAÑÍA

Antes de fundarse como tal *Rockstar Games*, se lanzó el primer *Grand Theft Auto* y a éste le seguirían 43 videojuegos más. Su título más exitoso fue *GTA V*, en 2013, con una cifra de ventas mayor a las 100 millones de copias que le aupan entre los tres más vendidos de la historia. En 2014 *Rockstar* ganó el premio *BAFTA* de la academia de las becas.

1997



## GRAND THEFT AUTO

■ PSX-PC-GBC

El primer videojuego de la saga se lanzó en 1997 desarrollada bajo el nombre de *DMA Designs* -posteriormente se llamaría *Rockstar North*- y tenía una vista cenital. Se podía elegir a ocho personajes distintos. El juego te daba libertad para hacer lo que quisieras cuyo objetivo era conseguir determinados puntos.



1999



## GRAND THEFT AUTO LONDON

■ PSX-PC

Dos años después le seguiría *GTA London*, que era una expansión gratuita del primer *GTA*. Londres era ahora tu ciudad de fechorías. Nuevas misiones hacían estirar el primer juego donde aparecen figuras icónicas a modo de parodia, como alguien muy parecido a James Bond.



1999



## GRAND THEFT AUTO II

■ PSX-PC-DREAMCAST-GBC

El segundo de la saga fue lanzado el 30 de septiembre. Esta vez encarnabas a un solo personaje, Claude Speed, en una ciudad ficticia llamada *Anywhere City*, con tres zonas. El objetivo era ganar el suficiente dinero para pasar a la siguiente zona. La libertad siguió patente como en sus predecesores.



1999



## EARTHWORM JIM 3D

■ N64-PC

El tercer juego de la saga *Earthworm Jim* fue distribuido por *Rockstar Games* en su versión de N64 en EEUU. *Shiny Entertainment*, creadora de sus antecesores, no se hizo cargo de él y esto bajo su calidad. El plataformas, con una horrible cámara, no conquistó a la crítica.



1999



## EVEL KNEIVEL

■ GBC

Desarrollado por *Tarantula Studios* -Ahora *Rockstar Lincoln*-. este juego encarnas a la figura *Evel Knievel* que fue popular en EEUU por arriesgados saltos con su moto durante la década de los 60. El juego consistía en realizar los saltos a la mayor velocidad y sin hacerte daño.



1999



## THRASHER PRESENTS SKATE AND DESTROY

■ PSX

Desarrollado por *Z-axis*, fue un videojuego de skateboarding publicado por *Rockstar Games* que intentó hacer competencia a *Tony Hawk* pero que fue ignorado por sus gráficos menos avanzados y una curva de aprendizaje difícil con respecto a su competidor.



2000



## AUSTIN POWERS: OH BEHAVE!

■ GBC

*Austin Powers: Oh behave* es un juego de acción creado por *Tarantula Studios*. Es una colección de minijuegos basados en la película de *Austin Powers*, entre ellos destacaban el *Pac-man*, *domination* o el clásico *piedra, papel o tijeras*. La recepción del juego no fue buena.



2000



## AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR!

Es el hermano de *Austin Powers: Oh Behave* fue lanzado a la vez que este juego y lo único que cambiaba es que dirigías al *Doctor Maligno* en vez de a *Austin Powers*. Mismos minijuegos pero con temática del malo de la película. Se podía jugar multijugador vía cable *link*.



2000



## WILD METAL: RECLAIM THE FUTURE

Las mecánicas de este juego desarrollado por *DMA Design* eran elegir un tanque y luchar contra los demás en diferentes planetas. Podía ser jugado también en multijugador. El juego contaba con una selección de tres planetas. Tuvo una recepción positiva.



2000



## MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

■ PS2-GBA

El primer juego de la saga de *Midnight Club*. Es un juego de carreras que se centra en el *tuneo*. Utiliza un estilo de conducción arcade. El título de la serie es una referencia al club de carreras callejeras japonés *Mid Night Club* que a finales de los 90 eran famosos por sus carreras a alta velocidad.



2000



## SURFING H3O

■ PS2

Desarrollado por *Opus* y distribuido por *Rockstar* intentó ser una aspiración al *Tony Hawk* sobre agua se quedó como un juego pésimo. La jugabilidad tosca y difícil hacía que no pudieras realizar buenos combos y dependías de la suerte. La crítica fue devastadora con el juego.



2000



### SMUGGLER'S RUN

■ PS2-NGC



Lanzado para PS2 y Game Cube, encarnabas a un contrabandista. Tienes diferentes vehículos para moverte por el mapa como buggies, rallies o vehículos militares. Tu objetivo era evadir a la CIA y ganar a tus rivales entregando la carga ilegal primero. Tuvo una buena recepción.

2001



### SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

■ PS2



Secuela del primero, encarnabas también a un contrabandista que trataba de entregar una carga ilegal dentro de tres mapas grandes. Al principio iba a estar ubicado en Afganistán, pero debido a la invasión de EEUU a este territorio se trasladó a los desiertos de Rusia y Georgia.

2001



### ONI

■ PS2



Diseñado por Rockstar Toronto, se centraba en un agente del TCTF - *Technological Crimes Task Force* - cuyo objetivo era infiltrarse en los establecimientos del "sindicato" y frustrar sus planes. El jugador podía golpear a los enemigos, también tenías diez armas con las que poder disparar.

2001



### MAX PAYNE

■ PS2-XBOX-GBA



El primer Max Payne fue desarrollado por Remedy Entertainment. Es un juego de disparos lineal y en tercera persona donde tomas el control de Max Payne, un policía que, tras la muerte de su familia a manos de drogadictos por Valkyr, decide investigar quién está detrás.

2002



### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

■ PS2-XBOX-PC



En esta segunda aventura con gráficos 3D nos trasladamos a una Miami parodiada llamada Vice City. Entre sus novedades se podían coger helicópteros, agacharse para enfrentarte mejor a tiroteos o gestionar nuestros propios negocios. La crítica como su antecesor fue muy buena.

2003



### MIDNIGHT CLUB II

■ PS2-XBOX-PC



Midnight club II fue lanzado en 2003 y es la secuela del primer Midnight Club. En esta aventura se podían visitar nuevas ciudades como son Los Ángeles, París y Tokio. Es el primero que añade un componente online. El juego tuvo una crítica muy positiva.

2003



### MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

■ PS2-XBOX-PC



Es la continuación del primer Max Payne y desarrollado por Remedy Entertainment. En esta aventura nuestro protagonista vuelve a su antiguo trabajo como detective para la policía de New York. La jugabilidad de este Max Payne es continuista.

2003



### MANHUNT

■ PS2-XBOX-PC



Manhunt es un juego de sigilo y terror psicológico. Polémico por su extrema violencia. Tomamos el control de James Earl Cash, un criminal condenado a muerte. Para acabar con tus enemigos deberás usar el sigilo porque sino será imposible hacer frente a la multitud de hordas.

2005



### THE WARRIORS

■ PS2-XBOX-PSP



En otra sorprendente apuesta de Rockstar nos encontramos The Warriors, juego basado en la película de 1979. Desarrollado por Rockstar Toronto y a diferencia de los GTA este no nos permitan robar vehículos pero sí robar tiendas, robar componentes de coches... Los combates cuerpo a cuerpo se notan más cuidados.

2005



### GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

■ PSP-PS2



Primer juego desarrollado exclusivamente para PSP aunque años más tarde se portaría a PS2. La historia nos pone tres años atrás de los hechos acontecidos en GTA III a los mandos de Toni Cipriani, sicario de la familia Leone. Es el más vendido de PSP.

2006



### ROCKSTAR GAMES PRESENTS: TABLE TENNIS

■ 360-WII



Nadie se esperaba que Rockstar Games sacara un videojuego de simulación de Tenis de mesa, y encima con nuevo motor gráfico: RAGE. En esta ocasión fue el primer juego de la compañía para la consola de Microsoft. Es uno de los pocos juegos calificados para todos los públicos de la compañía.

2006



### BULLY

■ PS2



Descrito por muchos el "GTA pero en el instituto" este Bully conocido en Europa, *Canis Canem Edit*, en EEUU fue desarrollado por Rockstar Vancouver. Encarnamos a Jimmy Hopkins un chico de 15 años que entra en un internado. Tendremos armas como petardos o el tirachinas y usaremos la bici para movernos por el mapa.

2001



### GRAND THEFT AUTO III

■ PS2-XBOX-PC



Uno de los juegos que marcaron un antes y un después. En su tercera entrega *Rockstar Games* apostó por el 3D y terminar con la vista cenital, todo un acierto. La cantidad de misiones, el minimapa y la libertad más absoluta fueron un éxito que se reflejó en las ventas.

2001



### THE ITALIAN JOB

■ PSX-PC



Basado en la película de 1969 fue desarrollado por *Pixelogic*. Los acontecimientos que ocurren en el videojuego son los que ocurren en la película. Existe un modo libre donde puedes recorrer las ciudades de Londres y Turin estilo al modo libre del *Driver 2*.

2002



### STATE OF EMERGENCY

■ PS2-XBOX-PC



Es un videojuego beat 'em up desarrollado por *VIS entertainment* y distribuido por *Rockstar*. Debido a una crisis económica EEUU se ve obligada a construir un grupo paramilitar, una "resistencia" golpea a este grupo paramilitar y éstos declaran el estado de emergencia.

2002



### SMUGGLER'S RUN WARZONES

■ GC



Fue la edición de *Smuggler's 2* pero reeditada en Nintendo Game Cube. No añadía ninguna nueva mecánica pero sí contenidos exclusivos para la consola de la Gran N. El videojuego se lanzó un año más tarde. Saga que destacaba por su libertad de movimiento.

2004



### RED DEAD REVOLVER

■ PS2-XBOX



La idea original de este *Red Dead Revolver* fue de *Capcom* que lo llegó a presentar en el E3 de 2003 pero el proyecto se quedó estancado y fue *Rockstar Games* el que recogió el testigo mejorando el desarrollo. El *Dead Eye* cobra importancia puesto que ralentiza el tiempo para poder disparar con mejor precisión.

2004



### GRAND THEFT AUTO ADVANCE

■ GBA



Posiblemente el juego menos reconocible de la saga *GTA*. El juego volvía a sus inicios con una cámara cenital para la consola portátil de *Nintendo*. En un principio el juego iba a ser una adaptación de *GTA III* pero al final se optó por una aventura totalmente nueva.

2004



### GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

■ PS2-XBOX-PC



Uno de los mejores juegos de la historia y, valorado por muchos, el mejor *GTA* de la saga. Su inmenso mapa, la cantidad de misiones y la libertad casi infinita para hacer lo que quieras, añadido a una jugabilidad cuidada, tuvo una unanimidad de críticas positivas.

2005



### MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

■ PS2-XBOX-PSP



Como su nombre bien indica, es el tercer juego de la saga que, como sus antecesores, utiliza un estilo de conducción arcade y centrado en las carreras. Las ciudades que se podían visitar eran San Diego, Atlanta y Detroit. Por primera vez los vehículos estaban licenciados.

2006



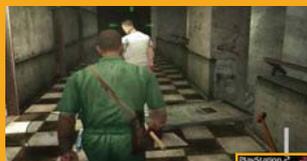
### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

■ PSP-PS2



Segundo *GTA* para *PSP*, nos pone años antes a los hechos acontecidos de *Vice City* y a los mandos de *Victor Vance* que se alista en el ejército para poder ayudar a sus hermanos, uno enfermo. La situación se complica y tiene que entrar en el mundo del crimen. En esta aventura se pueden utilizar helicópteros no como en su antecesor.

2007



### MANHUNT 2

■ PSP-PS2-WII-PC



Su segunda parte también estuvo llena de polémica. El juego fue calificado como *Adults Only*, cosa que *Sony* ni *Nintendo* no admitían juegos en su plataforma con esa calificación, por lo que tuvo que ser retrasado y *Rockstar* aplicó censura para que se calificaran como *Mature*.

2008



### GRAND THEFT AUTO IV

■ PS3-360-PC



El primer *GTA* de "La era del HD" como lo calificó *Rockstar*. Fue el primero en aparecer en consolas de séptima generación. La aventura nos llevaba a *Liberty City* de nuevo, con *Niko Bellic* a los mandos queriendo dejar atrás su pasado. El primer día vendió alrededor de 3,6 millones de unidades.

2008



### MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

■ PS3-360



El último *Midnight Club* hasta la fecha, fue el tercer juego en usar el nuevo motor gráfico (*RAGE*). Nos embarcamos en la ciudad de Los Ángeles en este juego de conducción arcade. Fue el primer *Midnight Club* que se podían escoger motocicletas.

2009



### GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

DS PSP-IOS

Primer GTA desarrollado para Nintendo DS (luego se portaría a PSP y más tarde a IOS) volvía a sus inicios con la vista cenital. Huang Lee visita Liberty City para entregar a su tío la katana que le dejó su padre, pero le tienden una emboscada. Añadía una forma fácil de ganar dinero con el tráfico de drogas.

2009



### BEATERATOR

PSP-IOS

Beaterator es un mezclador de música desarrollado por Rockstar Leeds en colaboración con Timbaland lanzado para PSP y después para IOS. El juego se basa en una herramienta de mezcla de música creada por Rockstar en 2005. La finalidad era crear tus propias composiciones musicales.

2009



### GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY

360 PS3-PC

Fue el contenido descargable de GTA IV, dos DLC's del modo historia llamados The Lost and Damned y The Ballad of Gay Tony y que no era necesario tener una copia del título principal. Añadía nuevos contenidos como coches, paracaídas, físicas mejoradas o nuevas radios.

2010



### RED DEAD REDEMPTION

PS3-360

Desarrollado por Rockstar San Diego, fue un videojuego de mundo abierto tipo western. La historia nos traslada a los últimos años del Lejano Oeste americano y narra la historia de John Marston un bandido que ha sido chantajeado para que capture a sus antiguos compañeros.

2010



### RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

PS3-360

Este DLC del modo historia nos ponía en un apocalipsis zombie. John Marston, nuestro protagonista del juego, se embarca en una historia para encontrar una cura. El estilo sigue siendo el mismo: mundo abierto en el Lejano Oeste aunque el clima es oscuro y tenebroso.

2011



### L.A. NOIRE

PS3-360-PC

Desarrollado por Team Bondi, L.A. Noire es un thriller criminal. Tomas el control de Cole Phelps un novato detective de la ciudad de Los Ángeles que intentará resolver una serie de asesinatos. La tecnología de la recreación facial fue una novedad por aquella época.

2012



### MAX PAYNE 3

PS3-360-PC

Después de un largo descanso, el tercer juego de la saga Max Payne llegaba a las tiendas, pero esta vez no estaba desarrollado por Remedy Entertainment sino por Rockstar Vancouver. El juego nos traslada a Brasil donde Payne realizará trabajos de seguridad privados.

2013



### GRAND THEFT AUTO V

PS3-360-PS4-ONE-PC

El juego más exitoso de la compañía. El GTA más ambicioso y con mayor presupuesto volvía a poner el listón en los juegos de mundo abierto. Esta vez controlabas a tres personajes distintos a la vez y en tiempo real algo nunca visto hasta la fecha. En 24h recaudó un montante de 800 millones de dólares.

2018



### RED DEAD REDEMPTION II

PS4-ONE

Cinco años nos tocó esperar para volver a ver otro juego de Rockstar. Esta vez Red Dead Redemption II, precuela directa del primer Red Dead Redemption. En esta aventura encarnábamos a Arthur un compañero de Marston en la banda de Dutch Van der Linde.

## EL MOTOR RAGE AFIANZA SU ÉXITO

Rockstar Advanced Game Engine o RAGE para abreviar es el motor gráfico que usa actualmente Rockstar Games. El primer videojuego con este motor fue en 2006 con Table Tennis luego les seguirían Grand Theft Auto IV, Midnight Club: Los Angeles...



El éxito de Rockstar se apoya en este motor gráfico junto al motor de físicas Euphoria que hacen que los juegos tengan el sello de Rockstar característico. Previamente a la creación de su propio motor gráfico, Rockstar utilizaba RenderWare, un motor gráfico propiedad de Criterion.



Tras la adquisición de esta empresa por Electronic Arts, Rockstar se vio en la tesitura de no poder usarlo por culpa de una cláusula de EA. Con el éxito de GTA V y el último Red Dead Redemption se puede decir que RAGE ha sido protagonista para afianzar el éxito de Rockstar Games.

# RAGNARÖK



Género:  
CONDUCCIÓN/  
ARCADE

Desarrollador:  
NAUGHTY DOG

Distribuidor:  
SONY

Voces: ESPAÑOL  
Textos: ESPAÑOL



## CALENTANDO MOTORES

Con la llegada de *Crash Team Racing Nitro-Fueled* (el remaster de *Crash Team Racing*) en pocos meses, más concretamente el 21 de junio, desempolvamos esta joya de *Naughty Dog* que puso en jaque al **todopoderoso del género**, *Mario Kart*.

*Crash Team Racing* se lanzó en 1999, ya hace 20 años de aquello. Fue el último juego que desarrolló *Naughty Dog* de Crash. La historia trataba de que el villano, Nitros Oxide, llegaba a la tierra y retaba al planeta a una carrera contra él, si ganába-

mos se iría y, sino se quedaría el planetita para él.

El modo aventura contaba con 4 mundos en los cuales había un total de 4 carreras y un jefe final. Los personajes, un total de 15 aunque empezabas con 8 y se iban desbloqueando a través de la historia.

### LA JUGABILIDAD: LO MEJOR

La jugabilidad fue lo más valorado por la crítica y no engañaban. *Crash Team Racing* -abreviado *CTR*- estaba apoyado en una fantástica jugabilidad muy

por encima de su época. La velocidad se juntaba con la posibilidad de usar objetos para dirigirlos a tus adversarios, éstos se pueden conseguir con las cajas de una interrogación. Para ganar velocidad, además de poder usar turbos, se usaba la técnica del superderrape que consistía en pulsar el R1 y, después de que la barra inferior derecha se tornara a rojo, pulsar L1 y así ganabas un impulso extra que te hacía ser más rápido el paso por vuelta. Otro punto a tener en cuenta eran las frutas wumpa, si obtenías 10 mejorabas los obje-



ESTACION OXIDE

COLIS. DERRAPE

PISTA TURBO

GALA CRASH

TUBOS DE ROO

TEMPLO TIGRE

PARQUE COCO

SELECCION  
NIVEL



tos y también ganabas un poco de velocidad. Éstas se podían coger a través de cajas repartidas por todo el circuito.

### DISTINTOS MODOS DE JUEGO

Pero el juego no solo acababa en el modo aventura, tenía diferentes modos: 5 para ser más exactos: aventura, contrarreloj, arcade, versus y batalla. En contrarreloj competías con los fantasmas de *N. Tropy* y *Nitros Oxide* y tenías que batir sus récords. Arcade y versus jugabas con tus amigos a pantalla partida; y batalla era un modo que se jugaba en pistas a parte y con algunos objetos distintos que en los mencionados anteriormente. En definitiva, *CTR* fue un juego que marcó época en PSX y que sus antecesores no pudieron mejorar su jugabilidad sencilla, como es el caso de *Crash Nitro Kart*, por ejemplo. Ahora con su *remaster* a la vuelta de la esquina se intentará trasladar la esencia del juego, además de añadir nuevo contenido.



# LAS 7 CLAVES

## Vista en primera persona.

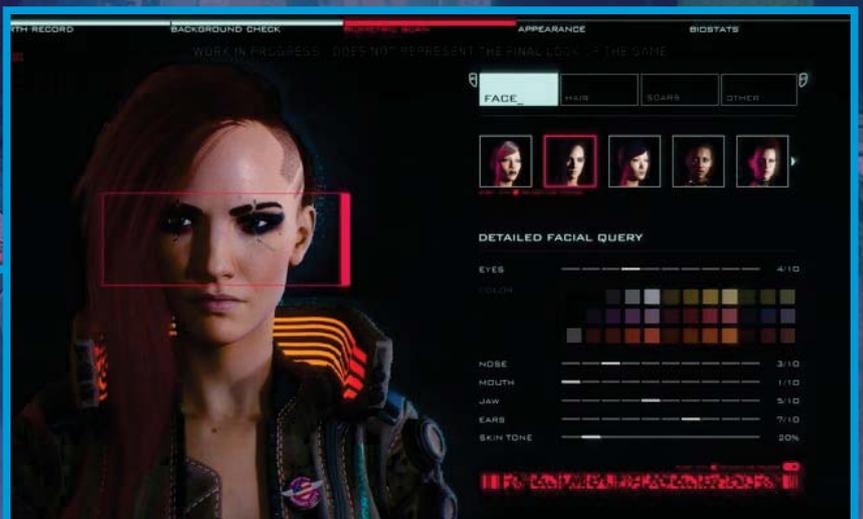
Es el primer juego de *CD Projekt Red* en primera persona, dejan atrás lo que le hizo grande con *The Witcher*: La tercera persona. Esta decisión dividió a los fans, algunos a favor y otros en contra.

Todo tiene un porqué y *CD Projekt* dio sus explicaciones: apostaron por una mayor experiencia inmersiva que te da esta mecánica. ¿Será un acierto? solo los fans dictarán sentencia. Desde luego el gameplay no se ve mal.



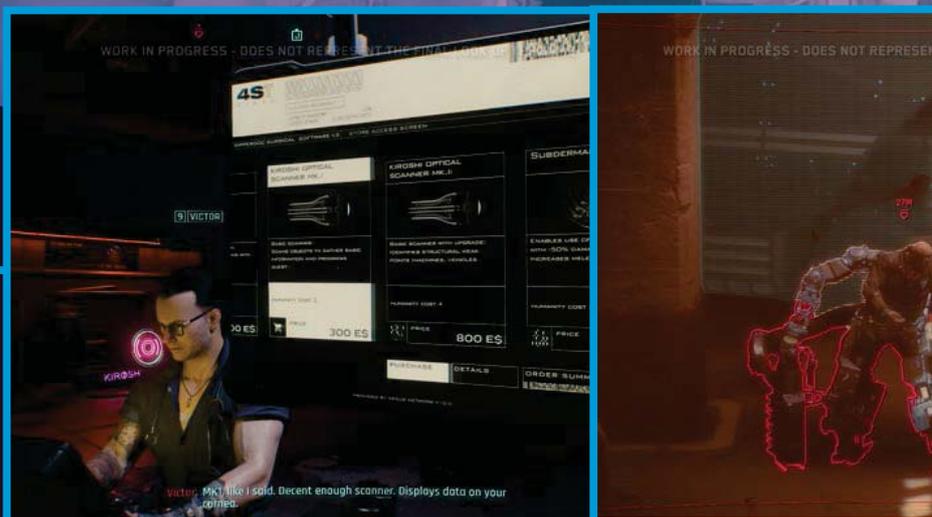
## Personalizar el protagonista.

*CD Projekt* apuesta por una creación del personaje total. Desde el género hasta los peinados o el aspecto. Si tiene tatuajes o no. Podrás personalizar a tu personaje con diversas opciones. También diferentes tipos de cuerpo, peinados y también algo interesante. *CD Projekt* lo llama "camino de vida" que es como una historia de fondo que define tu personaje. Podrás elegir también tu clase o rol, no al principio del juego, sino mientras avanzas en la aventura.



## Poder instalarte mejoras.

Como en todos los videojuegos nuestro personaje empezará desde abajo, siendo un matón de medio pelo. Para poder enfrentarte a líderes más fuertes necesitarás instalarte mejoras y para ello deberás acudir a los llamados "ripperdocs" que son personas a medio camino de ingenieros y médicos. A cambio de un módico precio, te instalarán los llamados implantes que mejorarán a tu personaje como se vio en el gameplay.



# DE CYBERPUNK

## 2077



### Night City.

La ciudad donde se desarrollará nuestra aventura. Esta ciudad se compone de seis distritos. El corazón de la ciudad es la zona más concurrida con sus enormes rascacielos y sus luces de neón y el lujo. Night City no solo es explorable horizontalmente, sino también verticalmente. Cada edificio tendrá varias plantas donde se podrán investigar cada uno de estos. La ciudad es completamente explorable desde un coche o una moto.



### Cada equipamiento tiene características.

Como se vio en el gameplay del verano pasado, cada accesorio tendrá sus características, ya que, como sus desarrolladores indican, este juego es de temática rolera.

En el gameplay, nuestra protagonista se está equipando para su siguiente misión y, para ello, se debe preparar bien. Esta chaqueta tiene varias resistencias como es a los ataques físicos o al EMP, además de incrementar *Street Cred*. Ventajas a tener en cuenta.



### Conducir en tercera persona.

Como se enseñó en el gameplay, en los momentos de conducción si que se podrá escoger entre primera y tercera persona para que sea más cómodo al jugador. Estas mecánicas parecen cuidadas.

### Jefes finales.

Cada misión por muy poco importante que sea habrá posibilidad de jefes finales, como en un juego de rol. En el gameplay, según *CD Projekt*, lo se muestra es una misión secundaria.

# MORTAL KOMBAT™



**18**  
www.pegi.info

PROVISIONAL



\* Beta cerrada solo en PlayStation® 4, PlayStation® 4 Pro, Xbox One y Xbox One X. Disponible del 26 al 31 de marzo. Es necesaria conexión a internet para acceder al contenido descargable.  
Closed Beta only on PlayStation® 4 & Xbox One in March 2019. Check with your local retailers on Pre-Order availability. Internet connection required to access Downloadable Content. MORTAL KOMBAT 11 software © 2019 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.  
WB GAMES LOGO, WB SHIELD, NETHERREALM STUDIOS LOGO, MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. (19)

**BOSE**

**El más alto rendimiento.  
Diseño ultradelgado.**

NOVEDAD

## BOSE SOUNDBAR 500

La elegante barra Bose Soundbar 500 está diseñada para ser escuchada, no para ser vista. Su delgado diseño cabe discretamente bajo la pantalla de tu televisor, mientras que la potente acústica llena la habitación con sonido. El control por voz de Alexa incorporado pone canciones, listas de reproducción y mucho más al alcance de tu voz.

Escucha una demostración. Te sorprenderá.

[www.gaplasa.com/bose](http://www.gaplasa.com/bose)



SOUNDBAR 500

OPCIONAL:



BOSE SURROUND SPEAKER  
(TRASEROS INALÁMBRICOS)



BASS MODULE 500  
(SUBWOOFER INALÁMBRICO)

# PIENSA MORTAL

## HITMAN™ 2



18  
www.peel.info

XBOX ONE

PS4



/HITMAN2

HITMAN2.COM

HITMAN™ 2 © 2018 IO Interactive A/S. IO Interactive, IOI logo, HITMAN, HITMAN logo, and WORLD OF ASSASSINATION are trademarks or registered trademarks owned by or exclusively licensed to IO Interactive A/S. Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

WB, IOI, WB SHIELD,™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

ioi

WB  
GAMES

# DIRT

## RALLY 2.0™

ESTATE A LA ALTURA



YA A LA VENTA



### DAY ONE EDITION

INCLUDE PORSCHÉ 911 RGT RALLY SPEC, FIAT 131 ABARTH RALLY, ALPINE RENAULT A110 1600 S



[www.DIRTRALLY2.com](http://www.DIRTRALLY2.com)

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM



© 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO", the Codemasters logo, and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT Rally 2.0"™ and "RaceNet"™ are trademarks of Codemasters. All rights reserved. Under licence from International Management Group (UK) Limited. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2018 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6004 Hofen, Austria. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks of the game owners.



NINTENDO SWITCH

LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS

Nintendo

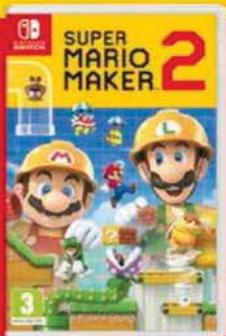


3  
www.pegi.info

# SUPER MARIO MAKER 2



POR PRIMERA VEZ, ESTILO SUPER MARIO 3D WORLD



RESERVA YA

JUNIO 2019

CREA cuando quieras... ¡y JUEGA con quien quieras!



¡Rompe con las reglas y crea los niveles de Mario con los que siempre has soñado! Crea tus propios niveles y comparte tus creaciones con la comunidad. También podrás jugar a los niveles de otros creadores. ¡Próximamente te contaremos todas las novedades!